# TOP SECRET

MAGAZYN FANÓW GIER KOMPUTEROWYCH
WRZESIEŃ • PAŹDZIERNIK
'92

12/5

cena 10000



ELVIRA II
DUNE
KING'S QUEST V
KONKURS

Index 379859




***Ludzie listy piszą***

***Niektórym można tłumaczyć pewne sprawy bez końca. Po ukazaniu się poprzedniego numeru TS znów przyszła fala listów z pytaniami "A czemu jest inaczej niż kiedyś? " Tym razem nie chce mi się do tego wracać, toteż od dzisiaj jedyną słuszną odpowiedzią na to pytanie będzie "Bo tak jest!". Koniec, kropka. Dzisiaj będzie o poczcie redakcyjnej.***

***Listy, które od przychodzą do redakcji (a bywa ich kilkaset tygodniowo), można podzielić na kilka grup. Pierwsza, niezbyt liczna, to listy nie do nas. Ostatnio pojawiła się w poczcie oferta matrymonialna nadesłana do redakcji Flirtu - ot, coś się gdzieś komuś w jakimś okienku źle posegregowało. Największe zainteresowanie ofertą wykazał (jak zwykle) Kopalny, bynajmniej nie dlatego, że chce się ustatkować. Na wszelki wypadek postarałem się, by oferta do niego nie trafiła.***

***Druga grupa, to listy z uwagami na temat TS. Rozrzut ocen jest olbrzymi, poczynając od westchnień uwielbienia (nadsyłanych głównie przez aktualne narzeczone Kopalnego), po miażdżącą krytykę (nadsyłaną między innymi przez byłe narzeczone Kopalnego). Rozrzut sposobu przedstawiania ocen też jest dość szeroki - poczynając od rzeczowych uwag, pomagających w redagowaniu TS, po steki wyzwisk pomagających rozładować frustrację piszącego. Poza nielicznymi chlubnymi (?) wyjątkami, bluzgi ograniczają się do trzech, czterech słów, z których jedno, występujące w różnych wariantach pisowni (powinno być przez ch) odnoszone bywa do wszystkich członków zepsołu po kolei. Jesteśmy na ustach wszystkich.***

***Trzecia część poczty, to mapy i opisy. Dotyczą wszystkich rodzajów gier i wszystkich komputerów, nie ma dla Was również większego znaczenia kiedy gra była wydana - ostatnio przyszedł nawet opis Saboteur-a (z mapą!). Około 25% tych materiałów nadaje się do ewentualnego wykorzystania, pozostałe są za słabe do druku. Kilka osób które nadesłały opisy zostało już naszymi mniej lub bardziej ścisłymi współpracownikami - próbujcie więc dalej.***

***Czwarta grupa listów, to prośby - przyślijcie opis, wyślijcie grę, sprzedajcie zaległy numer, pocałujcie mnie w ..., a nie, ten ostatni to grupa druga, przełożył mi się. Ponieważ już wiele razy pisaliśmy, że nie wysyłamy, nie sprzedajemy, nie całujemy - nie będę się teraz rozdrabniać i powtarzać. Nie, i już.***

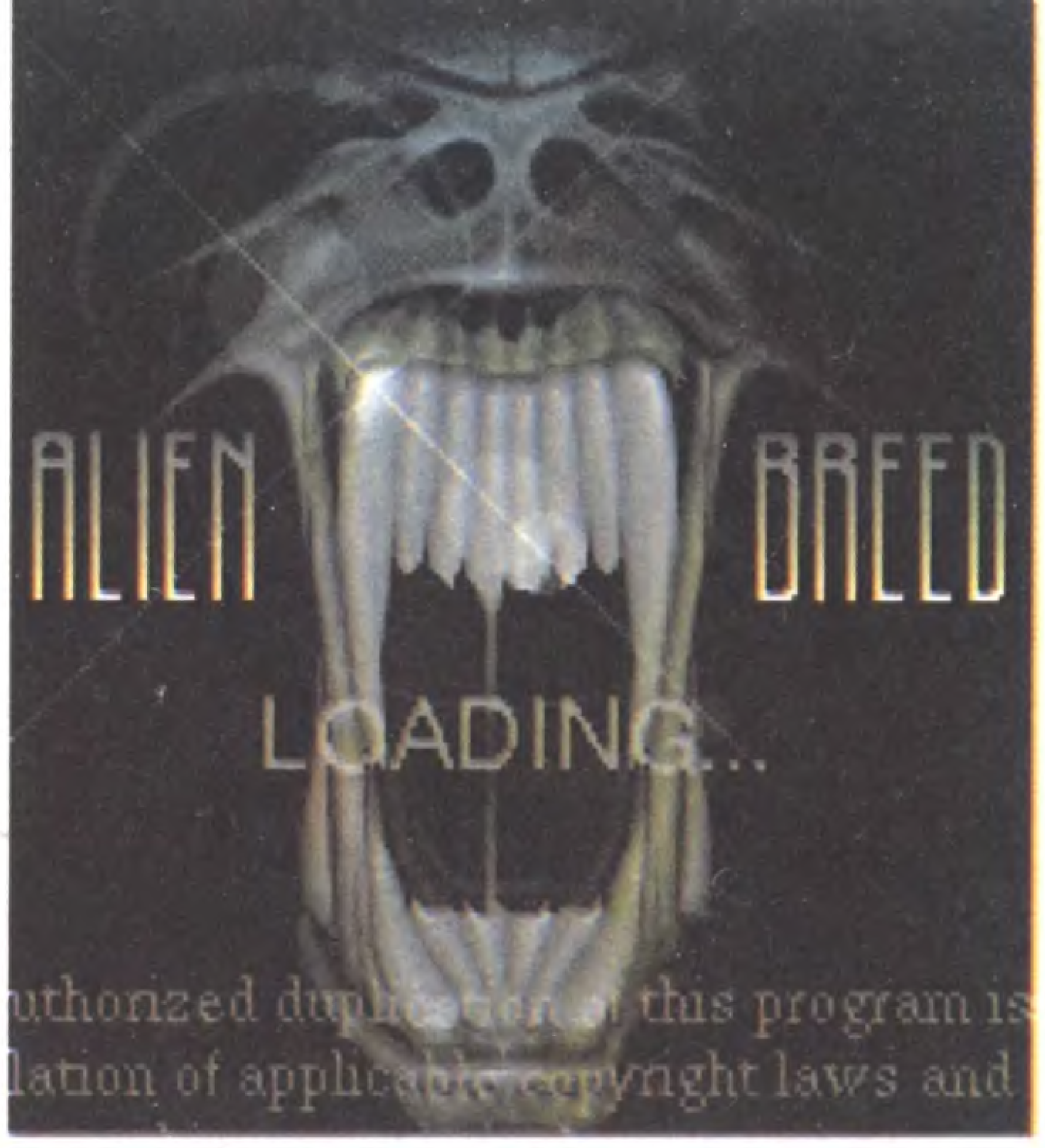
***Zostały nam Tipsy. Tych przychodzi bardzo dużo, zwykle seriami. Na przykład dwadzieścia listów z kodami do Lotus Turbo Challenge. Świadczy to albo o popularności gry, albo o tym, że jest za łatwa. Przychodzą również Tipsy typu "W Retaliatorze naciśnij fire, żeby strzelać", albo "Jeśli zostałeś zabity, zresetuj komputer, żeby gra nie zdążyła zapisać tego w logu". Ponieważ są to uwagi natury dość ogólnej, raczej pomijamy je podczas redagowania rubryki T'N'T.***

***Pozostało jeszcze kilka listów, które trudno zakwalifikować do którejś z wymienionych grup. Są to pytania o sprzęt, oprogramowanie inne niż gry, informacje o tym, że ktoś sprzedaje gry bez instrukcji (ponoć IPS tez potrafi coś takiego zbroić), albo że ktoś kogoś zrobił w bambuko. Wszystkie listy starannie czytamy, czasem staramy się - w miarę naszych skromnych możliwości - interweniować. Po tygodniu w przegródce "poczta" leży kolejny plik listów, o takiej samej grubości. Cała robota zaczyna się od nowa. O, znowu przez h. O, kody do Lotusa. O, mapa do Klossa. O, wezwanie do sądu - a, to do Kopalnego...***

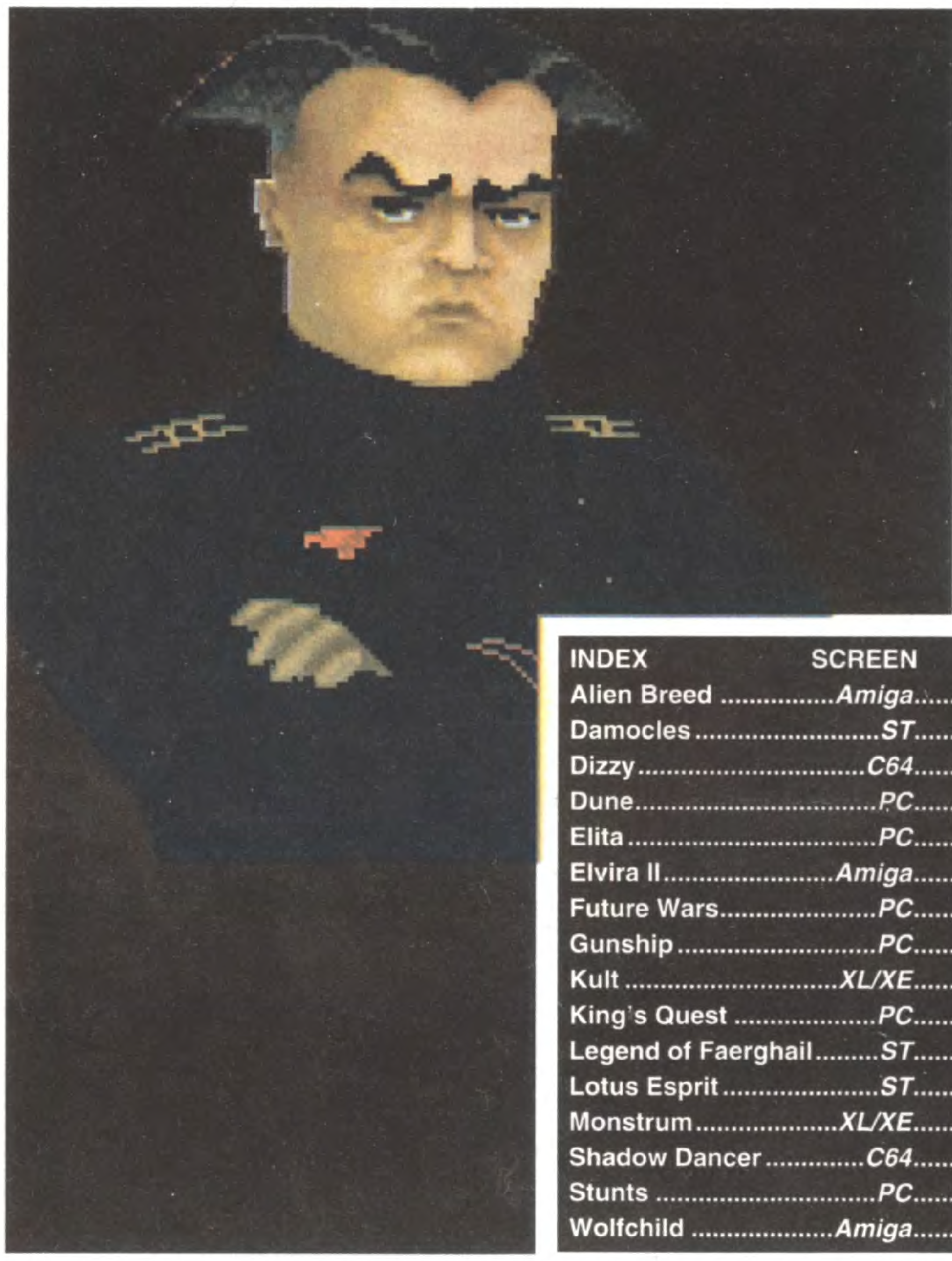
***Naczelny***

# MENU




KONKURS **4**; CO NOWEGO **6**; ALIEN BREED **8**; KULT **9**; ELVIRA II **10**; DIZZY **12**; LEGEND OF FAERGHAIL **13**; WOLFCHILD **14**; FUTURE WARS **16**; DUNE **18**; TIPSY **20**; DAMOCLES **21**; SOS **22**; MONSTRUM **22**; LISTY **23**; LISTA PRZEBOJÓW **24**; DYSKIETKOWY POKER **24**; RETRO **25**; HIGH SCORE **29**; STUNTS **30**; LOTUS ESPRIT TURBO CHALLENGE **31**; GUNSHIP **32**; SHADOW DANCER **33**; ELITE **34**; KING'S QUEST V **35**;






**Red. Nacz.**
Marcin Borkowski (p.o.)
**Redaguje Zepsół**
**Stale współpracują:**
Piotr Gawrysiak, Karol Klepacz, Emil Leszczyński, Piotr Liszewski, Aleksy Uchański
**Opr. graficzne**
Małgorzata Doraczyńska
**Zdjęcia**
Jerzy Stokowski
Fotoskład Protea Graf 642 70 33
Druk PWP „Gryf" S.A., Ciechanów
**Wydawca**
**Spółdzielnia Bajtek**
ul. Wspólna 61
00-687 Warszawa
Redakcja nie odpowiada za treść ogłoszeń.
Materiałów nie zamówionych nie zwracamy.
Zastrzegamy sobie prawo do skrótów.
Nakład 90000 egz.

# KON



| | ogon moczułka | kolce pellera | kły maciorka | kopyto głapcia |
|---|---|---|---|---|
| Bidotion | 30 | 54 | 70 | 46 |
| Digelda | 36 | 44 | 46 | 53 |
| Dimeony | 40 | 40 | 54 | 40 |
| Largention | 33 | 48 | 63 | 36 |
| Nickelon | 50 | 48 | 50 | 41 |
| Pecunium | 40 | 60 | 51 | 60 |

| Planeta | Sprzedaż | Zakup | Kredytki | Paliwo |
|---|---|---|---|---|
| *Digelda* | | *21 kłów* | *34* | *1000* |
| *Bidotion* | *21 kłów* | *[illegible]0 ogonów* | *4* | *910* |

| | Bidotion | Digelda | Dimeony | Largention | Nickelon |
|---|---|---|---|---|---|
| Digelda | 90 | | | | |
| Dimeony | 110 | 125 | | | |
| Largention | 75 | 140 | 95 | | |
| Nickelon | 130 | 85 | 105 | 120 | |
| Pecunium | 100 | 115 | 135 | 80 | 70 |

Odległość (w jednostkach paliwowych)

**Glimbal zbudził się z trudem. Po nocy spędzonej w portowym barze głowa ciążyła mu w kierunku ziemi. Zaraz, Ziemi? Nie, chyba nie Ziemi. Na wszelki wypadek spojrzał przez iluminator w kierunku budynku kosmoportu.**

Duży napis z obłażących z farby stalowych liter rozwiał jego wątpliwości. Był na Digeldii, czwartej planecie Betelgeuse. Powoli zwlókł się z łóżka. Żołądek podjechał mu pod gardło a w głowie odezwał się młot pneumatyczny. Szykował się ciężki dzień.

Po kilku godzinach kuracji piwnej, jeszcze z niejakim trudem, ale już o własnych siłach, wyszedł na płytę kosmoportu zastanawiając się co robić dalej. Miał tysiąc kredytek, w zbiornikach statku było tysiąc jednostek paliwa. Jak na trzynaście lat działalności handlowej w głębokiej próżni nie był to rewelacyjny wynik, jednak Glimbal ani przez chwilę nie miał nadziei na zrobienie majątku. Jedyne na co liczył, to zarobki pozwalające na dostatnie życie w portach do których przyszło mu dolecieć. Czasem, w trakcie nocnych eskapad, snuł marzenia o wielkim kontrakcie, który pozwoli mu na zmianę trybu życia - kupno jakiejś niewielkiej planety z przyjemnie ciepłym klimatem, może zamieszkanej przez skromnych tubylców i ich niczym nie skrępowane kobiety... Po przebudzeniu takie plany wyglądały *na odległe niczym centrum* galaktyki. Andromedy.

W kosmoporcie stało kilka statków handlowych. Wszystkie podobne do siebie, bo też należały do tej samej klasy. Z dużą sterownią, stanowiącą równocześnie pomieszczenie mieszkalne, z trzema wielkimi dyszami, stanowiły jeden z najbardziej udanych modeli mogących swobodnie lądować na planetach i całymi miesiącami przebywać w próżni. Małe, z niewielkimi ładowniami, za to o sporym zasięgu, nie nadawały się do przewozów masowych, ale

Y U R S

do wożenia specjalizowanej drobnicy były wymarzone. Glimbal zajmował się głównie towarami poszukiwanymi przez kolekcjonerów trofeów myśliwskich. Na tym znał się najlepiej, choć sam od kilku lat nie polował. Zaczynał jako myśliwy, by po trzech latach przerzucić się na handel, po tym jak zorientował się, ile warte są na innych planetach jego trofea. Tym samym zajmowali się dwaj spośród pilotów pozostałych statków - Tloems i Nartiso. Inni - jak kto mógł. Wozili elektronikę, biomechanikę, przyprawy, rzadkie minerały i towary luksusowe. Czasem szmuglowali neurostymulatory i psychotropy.

Przechodząc koło kapitanatu Glimbal zauważył jakieś zgromadzenie. Pewnie umknęło by jego uwagi, gdyby w środku podekscytowanej grupy nie zauważył swoich najbliższych konkurentów. Podszedł do nich, przeciskając się przez tłumek, otaczający wysokiego, szczupłego faceta.

- Co jest? - zapytał Nartiso, który stał i coś liczył na podręcznym asystencie.

- Co? A nie, nic ważnego. - Mimo uspokajającej odpowiedzi zaaferowany wygląd i nerwowe przebieranie palcami po klawiszach świadczyły o czymś wprost przeciwnym.

- I tak się zaraz dowiesz, nie będę ci robił wody z mózgu, jak ten, tam - wmieszał się Tloems, pogardliwie machając ręką w stronę Nartiso. - Ten gość twierdzi, że znalazł nową planetę, nadającą się do zamieszkania i do eksploatacji.

- I co?

- Rzecz w tym, że nie chce podać jej współrzędnych. A właściwie chce, ale temu, kto da więcej.

- Przetarg?

- Tak. Tysiąc kredytek na wejściu.

- Niedużo.

- Bo i planeta raczej nie dla każdego. Nadaje się conajwyżej na rezerwat myśliwski. Żadnych większych złóż, rud, trochę boksytów i las, las, las, a potem dżungla, dżungla, dżungla, morze, morze, ocean, ocean i znowu las, bo już wszystko obleciałeś i jesteś z powrotem w tym samym miejscu.

- To coś dla nas.

- Zdaje się, że kandydatów będzie tylko trzech. Ci tam - Tloems wskazał na tłum - zaraz się pewnie rozejdą, bo nawet gdyby planetę kupili, nie wycisną z niej ani pół kredytki. Chyba, że zmienią branżę.

Tłum rzeczywiście topniał. Po kilkunastu minutach w hallu kapitanatu stało tylko czterech ludzi - nieznajomy, Glimbal, Nartiso i Tloems.

- Widzę, że można wreszcie przejść do rzeczy. Panowie jesteście zainteresowani kupnem współrzędnych? - Odpowiedzią były trzy potakujące skinięcia głową. - Ile możecie dać?

- Ja tysiąc - powiedział nonszalancko Glimbal. Miał cichą nadzieję, że uda mu się tą kwotą przygiąć konkurentów do ziemi. Nie udało się.

- Ja też - Tloems nie wahał się ani chwili.

- I ja - Nartiso nie był już taki zdecydowany i w jego głosie słychać było cichy strach, że zaraz ktoś przebije jego ofertę. Nic takiego jednak nie nastąpiło. Przez chwilę trwała cisza, przerwana tylko głośnym gwizdem nadlatującego transportowca. Odkrywca planety przyjrzał im się uważnie, jakby taksując wzrokiem z którego da mu się wycisnąć najwięcej. Po chwili spojrzał na zegarek.

- No cóż, nie będę losować, komu sprzedać to, czym dysponuję. Spotykamy się w tym samym miejscu za tydzień, kto wtedy da więcej w żywej gotówce, wygrywa. Stoi?

Glimbal zaczął się zastanawiać. Gotówki wszyscy trzej mieli tyle samo, jedynym sposobem na wygranie przetargu było więc wykonanie kilku szybkich kursów handlowych między najbliższymi planetami. Informacje na temat cen towarów na nich znał. Paliwa miał pełne zbiorniki. Ani Nartiso, ani Tloems nie mogli być wyposażeni lepiej - mogli być wyposażeni najwyżej tak samo. Warunki były uczciwe.

- Wchodzę. Za tydzień tu, o tej samej porze. - Rzucił okiem na zegar na ścianie. - Jest teraz dwunasta dwadzieścia.

- Ja też wchodzę - Tloems musiał przeprowadzić podobne rozumowanie.

Nartiso coś nerwowo liczył.

- A pan?

- Eeee... Tak, tak, ja też. Tylko, eee... Nie, wchodzę.

- Dobrze, spotykamy się w tym miejscu dokładnie za tydzień. Kto przyniesie więcej forsy, dostanie ściśle tajne dane - współrzędne planety.

Po kilku minutach Glimbal w kabinie nawigacyjnej swojego statku przyglądał się dwóm wydrukom. Na jednym wypisane były ceny towarów, którymi miał zamiar handlować, na drugim - koszt przelotu między planetami, na które mógł się wybrać. Zabrał się za planowanie trasy, która miała mu dać maksymalny zysk. Czas nie stanowił problemu - tysiąc jednostek paliwa nie starczało na dłuższe latanie niż przez tydzień. A na tankowanie nie mógł sobie pozwolić - trwało by zbyt długo i kosztowało zbyt wiele.

- No chłopcy, zaczyna się wielka gra - szepnął sam do siebie.

***

Wy też możecie spróbować zarobić jak najwięcej, latając, kupując i sprzedając. Wyniki swojego działania umieśćcie w tabeli, którą znajdziecie wśród kuponów na str. 28 - gdyby okazała się za mała (co jest bardzo prawdopodobne), wspomóżcie ją kartką papieru. Wśród tych, którzy wykażą się najlepszym zmysłem handlowym i wygrają przetarg nieznajomego, rozlosujemy (a może losowanie nie będzie potrzebne?) dwadzieścia ściśle tajnych prenumerat. Termin nadsyłania rozwiązań upływa w dniu ukazania się w kioskach następnego numeru Top Secretu. Szerokiej próżni i chłonnych rynków!

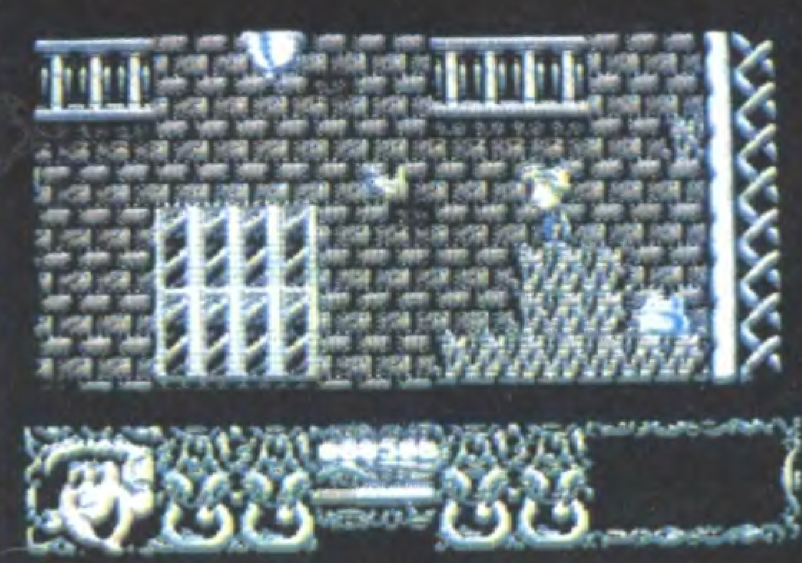
Jak wypełnić tabelę? W pierwszej rubryce piszecie nazwę planety, na której wylądowaliście (za pierwszym razem jest to Digelda). W drugiej - co sprzedajecie (za pierwszym razem - nic). W trzeciej - co kupujecie (już po dokonania sprzedaży). WĽczwartej - ile kredytek zostało Wam po dokonaniu zakupów. W piątej - ile macie jeszcze jednostek paliwa. Na samym końcu dopiszcie jaki jest stan Waszej kasy po zakończeniu całej trasy - to będzie liczba, od której zależy wynik konkursu. Przykładowo wypełnione dwie pierwsze pozycje znajdują się obok. Na Digeldzie można kupić 21 kłów maciorka i polecieć na Bidotion. Tam po sprzedaniu kłów (za 1470 kredytek) można kupić 50 ogonów moczułka. Zostanie 910 jednostek paliwa i 4 kredytki, nie licząc towaru. To na dobry początek.

*Borek*

# CO NO

## POTSWORTH & Co

Pamiętasz może przygody Ricka z gier RICK DANGEROUS I i RDII? Jeżeli podobały Ci się te gry to sądzę, że w mgnieniu oka połkniesz bardzo podobny program pt. POTSWORTH & Co. Jak można się łatwo domyślić jest do fantastyczna labiryntówka, w której obok refleksu i wytrzymałego joysticka musisz



użyć trochę wyobraźni i sprytu. Główni bohaterowie to Rosie (pierwszy poziom), Nick (czy jak ktoś woli SUPER DUPER MAN) oraz Potsworth (dla przyjaciół Ed). Na owych bohaterów czekają w labiryntach niespodzianki w postaci strzelających potworów, zaostrzonych, ruchomych palików i wielu innych nieciekawych pułapek. Na osłodę i dla podbudowania nadwątlonych sił można zjeść napotkanego cukierka. Kiedy znajdziesz się w sytuacji pozornie bez wyjścia, nie panikuj i nie sięgaj do wyłącznika komputera tylko pomyśl. Na pewno Ci się to opłaci.

*PLis*

## SUPER SEYMOUR

Super Seymour ratuje planetę

Na koniec gra nie wymagająca pracy mózgu a jedynie sprawności joysticka i refleksu gracza czyli zręcznościówka. Jest to kolejna




mutacja znanej niegdyś wspaniałej gry Bomb Jack. Tym razem zadaniem Bomb Ja... (o przepraszam) Seymoura jest uprzątnięcie z planety odpadów radioaktywnych zagrażających jej egzystencji. W tej jakże pożytecznej pracy zawzięcie przeszkadzają napromienne mutanty. Ładna grafika oprawiona została dobrą muzyką. Grę polecam osobom muszącym wyładować na czymś nadmiar emocji.

*PLis*

# WEGO

## The Jetsons

No proszę, kolejna gra na podstawie filmu. W dodatku jest to kolejna gra na podstawie kreskówek wytwórni Hanna & Barbera. Pozwolę sobie przypomnieć takie tytuły jak Scooby Doo, Top Cat, Scooby & Scrappy Doo. Dziś kolej na nowoczesną, w pełni zautomatyzowaną rodzinę Jetsonów. Głowa rodziny, George ma pewien problem. Klika dni temu złożył solenną obietnicę swojej małżonce oraz dzieciom, że wyjadą na piknik. Niestety sprawy w biurze nie ułożyły się po jego myśli i nie dostał na czas wypłaty. Nie chcąc odwołać wycieczki (boi się o swoją głowę w bezpośrednim starciu z żoną) musi jak najszybciej uzbierać pieniądze. Jak się okazuje, pieniądze leżą na ziemi, trzeba się po nie tylko schylić i oczywiście pomyśleć jak się do nich zbliżyć, a to nie należy do rzeczy prostych. Różne przeszkadzajki zabiorą sporo czasu zanim ukończysz tę grę.




*PLis*

## The Adams Family

Film pod tym tytułem opowiada o upiornej rodzince Addamsów. Programiści z firmy OCEAN postanowili nie pozostawać w tyle za producentami filmowymi i szybciutko wypuścili grę na podstawie filmu, pod tym samym tytułem. Nie jest ona zbyt skomplikowana. Utrzymana w tonacji gier zręcznościowo-labiryntowych czyli po prostu fajna "platformówka".



Rodzinka Addamsów zostaje porwana przez skorumpowanego prawnika Tully. Tylko Gomezowi udało się uciec. Teraz czeka przed nim trudne zadanie uratowania krewnych. Możesz mu w tym pomóc. Dodatkową zachętą niech będzie naprawdę ładna grafika i animacja oraz zaskakująca akcja.

*PLis*

## Chuck Rock

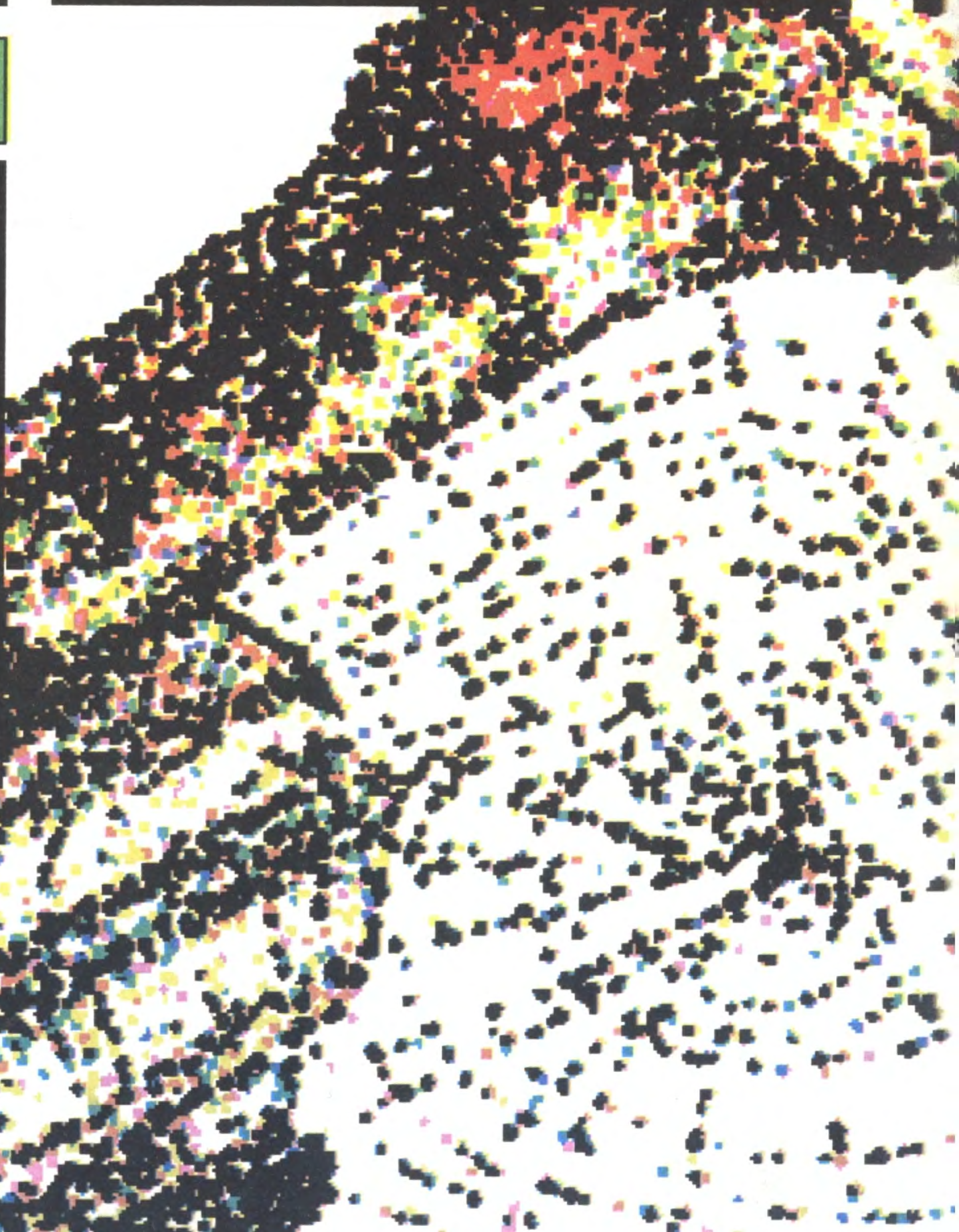
Nareszcie!

Po sukcesie tej gry na Amidze i Atari ST wyszła wersja dla Commodore 64. Są to przygody sympatycznego jaskiniowca. Jakiś nieokrzesany neandertalczyk porwał żonę Chucka. Chuck po przeanalizowaniu sytuacji, dyskusji na wyższych szczeblach i porcji piwa doszedł do wniosku, że nie znajdzie nikogo innego poza żoną, kto chciałby mu prać skarpetki.

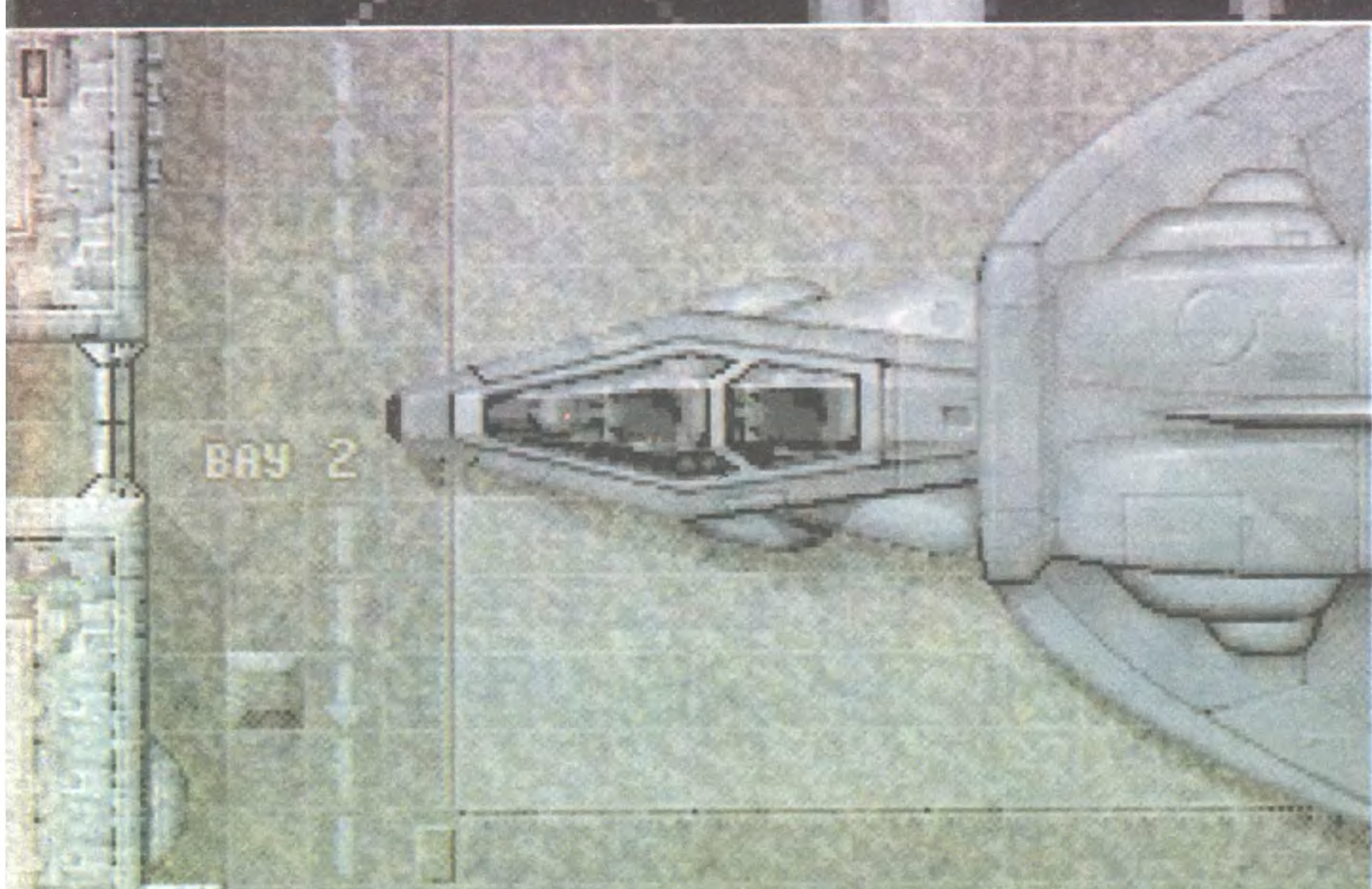


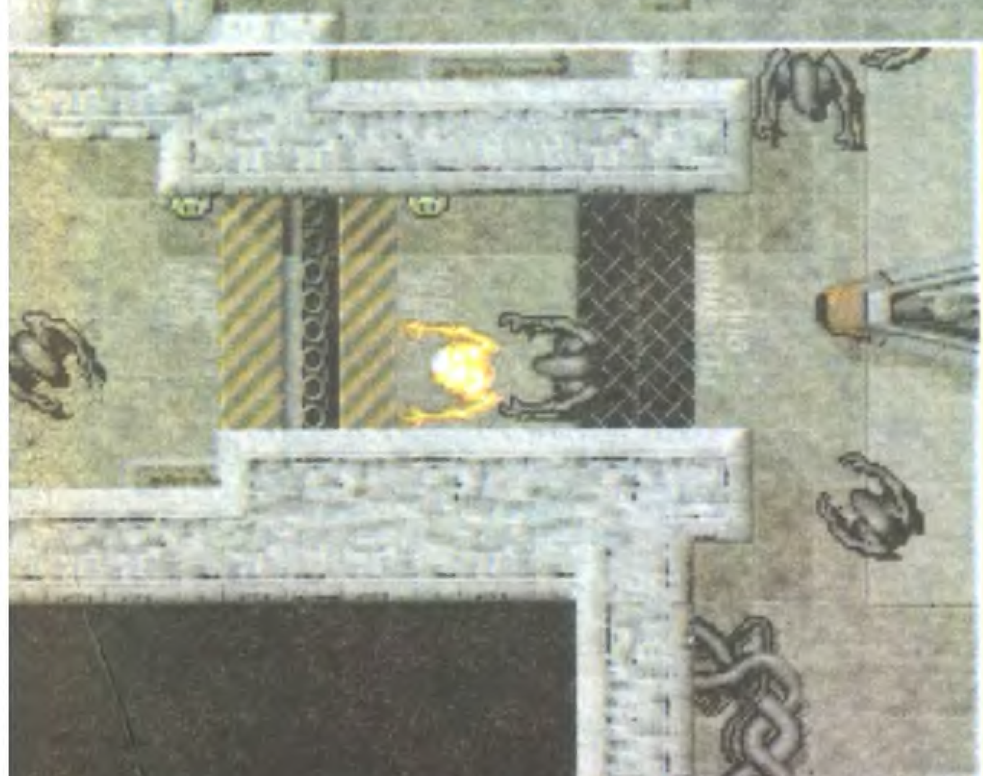

Musi ją zatem odzyskać, co wiąże się z przebyciem bardzo długiej drogi. Nie jest to prosta podróż. Na trasie czekają hordy niekoniecznie przyjaznych stworzeń, starających się jak najszybciej zakończyć misję Chucka. Grę polecam wszystkim bez względu na wiek.

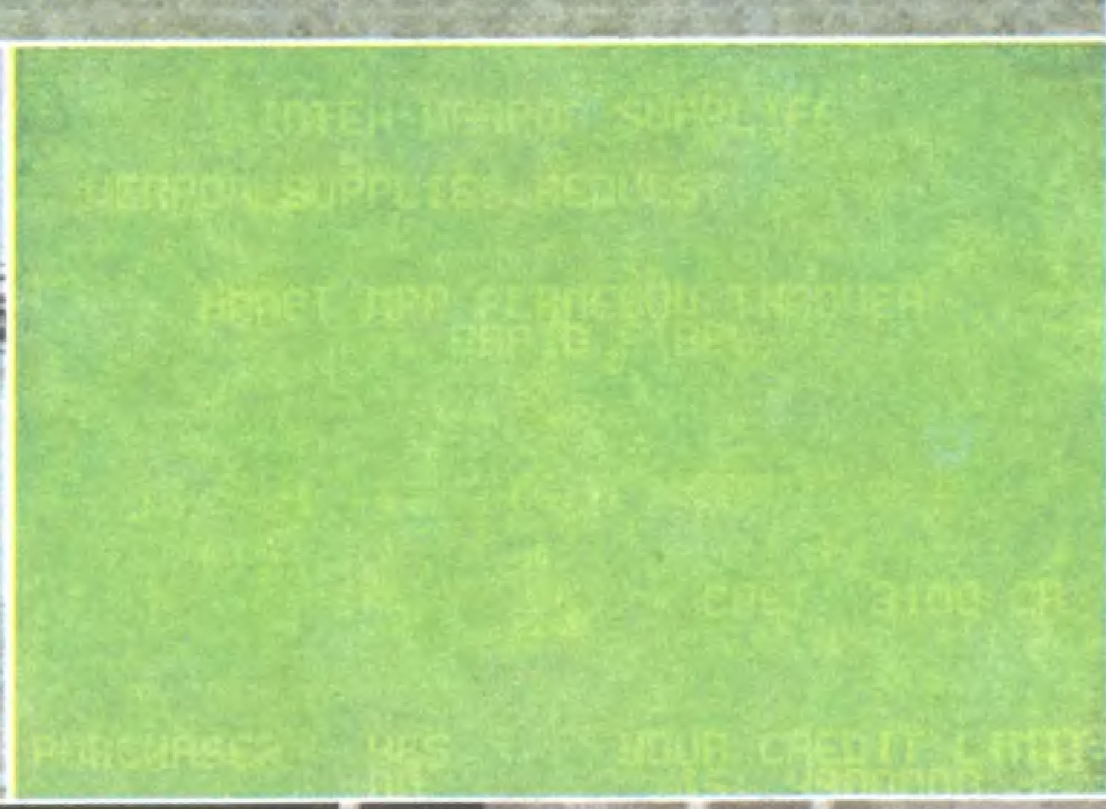
*PLis*



# ALIEN BREED





Masz dotrzeć na planetę 64-CGR, gdzie znajduje się nasza stacja kosmiczna, z którą trzy miesiące temu straciliśmy całkowicie kontakt. Masz zbadać przyczyny zerwanego połączenia. Weźmiesz ze sobą ten oto komputer, który w zależności od sytuacji będzie Ci wydawać odpowiednie rozkazy. Po wykonaniu całego zadania przybędzie statek ratowniczy, który zabierze Cię stamtąd - to wszystko, wiesz na temat swojej misji.

Na wszelki wypadek zabrałeś swój ulubiony karabin. Komputer włożyłeś do plecaka, gdzie było jeszcze kilka kredytów (waluta kosmiczna). Założyłeś na siebie cały ekwipunek i zająłeś miejsce za sterami swojego statku. Jeszcze tylko odliczanie: 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1, start!!!... i już leciałeś w kierunku planety. W miarę zbliżania się, rozróżniałeś coraz to więcej szczegółów. Powoli zza chmur wyłoniły się zarysy stacji kosmicznej. Była potężna... Wysłałeś sygnał potwierdzający Twoje przybycie ale nikt Ci nie odpowiedział. Włączyłeś swój pokładowy komputer, podałeś parametry lądowania i za chwilę lądowałeś na platformie stacji kosmicznej.

Sprawdziłeś ekwipunek, odbezpieczyłeś broń i już szykowałeś się do opuszczenia statku, gdy nagle coś Ci się przypomniało. Tak właściwie to co masz teraz zrobić? Szybko wyjąłeś z plecaka komputer, na ekranie pojawił się tekst: "Twoje pierwsze zadanie to odnalezienie windy, którą zjedziesz do bazy. Czujniki wykryły różnego rodzaju ruchy na wszystkich kondygnacjach. Postępuj bardzo ostrożnie. " Szybko przemknąłeś w kierunku najbliższego korytarza. Otworzyłeś drzwi i... jakaś bestia szybkim krokiem zbliżała się w twą stronę. "Boże jedyny, co to jest? " - pomyślałeś sobie równocześnie naciskając spust karabinu. Podszedłeś do tlących się jeszcze zwłok, wyglądały okropnie. Z tyłu usłyszałeś jakiś hałas. Nie zastanawiając się zbyt długo pobiegłeś w kierunku windy. Gdy dopadłeś jej drzwi użyłeś klucza i już byłeś w środku.

Na ekranie komputera powoli pojawił się następujący tekst: " - Cała baza została opanowana przez obce istoty, wrogo nastawione do ludzi. Twoim następnym zadaniem jest uruchomienie programu samozniszczenia następnej kondygnacji za pomocą GŁÓWNEGO SYSTEMU KOMPUTEROWEGO. Znajduje się on w strefie szóstej. Jest to wschodniej części tej kondygnacji. Po rozpoczęciu odliczania masz minutę na ucieczkę do windy, którą zjedziesz na następny poziom. " - W niezłe bagno zostałem wrobiony - pomyślałeś - jeżeli w całej bazie jest więcej niż kilku takich przyjemniaczków, z jakim miałem do czynienia, karabin nie wystarczy.

Gdzie uzyskać potrzebną broń? Na szczęście baza jest wyposażona w komputerowy system INTEX, z którego możesz korzystać w każdej chwili. INTEX wita Cię ciepłym głosem oznajmiając, że może wykonać różne usługi. Zobaczmy, jakie.

Pierwsza z nich to INTEX WEAPON SUPPLIES. Tu właśnie możesz kupić różnego rodzaju broń. Następna jest INTEX TOOL SUPPLIES. Tu kupisz takie rzeczy jak: przenośna mapa (ELECTRONIC HAND MAP), magazynki do broni (AMMO NYBBLE), apteczka (FIRST AID KIT), klucze do drzwi (6 KEYS) i dodatkowe życie (EXTRA LIFE). INTEX RADAR SERVICE pokazuje Ci mapę aktualnego poziomu bazy. LEVEL INFORMATION UPDATE podaje Ci zadania do wykonania na danej kondygnacji. INTEX ENTERTAIMENT daje Ci możliwość oderwania się od rzeczywistości i zagrania z komputerem w najlepszą grę jaką człowiek kiedykolwiek wymyślił... Pozostaje jeszcze opcja STATISTICS. Za jej pomocą dowiadujesz się: ile zdobyłeś punktów (PLAYER SCORES), ilu obcych zabiłeś (ALLIENS KILLED), ile oddałeś strzałów (SHOTS FIRED), ile posiadasz jeszcze kredytów (CREDITS OWNED), ile drzwi otworzyłeś (DOORS OPENED), ile posiadasz amunicji (AMMO OWNED), jaki masz poziom energii (ENERGY STATUS), oraz jaką posiadasz broń (WEAPONS AVAILABLE).

To wszystko czym może służyć INTEX. Zmianę broni umożliwia Ci klawisz ALT. Mapę można wywołać za pomocą klawisza M. Jeżeli jesteś zmęczony i chcesz trochę odpocząć, naciśnij klawisz P.

Jesteś już na drugim poziomie bazy. Szybko wypadasz z windy i kilkoma seriami powalasz dwóch obcych. Nie masz czasu aby się zastanawiać, czy na pewno nie żyją. Biegniesz do najbliższego terminala INTEX, gdzie nabywasz laser (INTEX ARC LAZER) - najlepsza broń jaką można kupić. Kupujesz także podręczną mapę, klucze i kilka magazynków. Tak zaopatrzony biegniesz do strefy szóstej (ZONE SIX), niszcząc wszystko co staje Ci na drodze. Bez zastanowienia włączasz system destrukcji i biegniesz z powrotem do windy, często używając swojego lasera. Gdy jesteś już na trzeciej kondygnacji, słyszysz huk eksplozji, co oznacza, że kolejne zadanie już masz za sobą.

Cztery następne zadania to głównie bieg połączony z częstym strzelaniem i krótkimi odpoczynkami w windzie, w czasie których komputer składa Ci kolejne propozycje nie do odrzucenia. Kolejno musisz zlikwidować awarię w stacji mocy, uruchomić przekaźnik MOBIDIUMĽORB, wyłączyć system zasilający pokład inżynieryjny, a na koniec uporać się z królową obcych.

Załatwiłeś to wspaniale, ale co teraz? Wyjmujesz z plecaka komputer, włączasz go. Ekran miło świeci i powoli pojawiają się informacje: " Zadanie wykonane, statek ratunkowy oczekuje na powierzchni. Windą dotrzesz tam najszybciej ". I faktycznie, jesteś już na powierzchni...

Odetchnąłeś z ulgą. Królowa obcych nie żyje, jej nora została przez Ciebie doszczętnie oczyszczona ze wszystkich śmieci jakie się tam znajdowały. Ostateczna zagłada obcych jest tylko kwestią czasu. Statek ratowniczy IPCC-Galiant przybywa i zabiera Cię na swój pokład. Zostajesz ulokowany w apartamencie dla bohaterów. TWOJA MISJA JEST ZAKOŃCZONA.

**EMILUS**

ALIEN BREED
**TEAM 17 '91**
Amiga Atari ST
PC Herc CGA EGA VGA
Atari XL/XE Amstrad
Commodore Spectrum







Tajemniczy i groźny jest świat gier komputerowych. Jeżeli nie masz refleksu Bruce Lee i siły Rambo nie przetrwasz. Każda gra to inna misja do spełnienia, żadna nie jest łatwa. Byłeś już kapitanem łodzi podwodnej, pilotem samolotu, kierowcą wyścigowym, zabijałeś smoki jako rycerz. Teraz musisz zostać pilotem śmigłowca.

Genialny naukowiec wynalazł sposób na produkcję bioplazmy. Niestety, pod wpływem promieniowania radioaktywnego plazma przeistoczyła się w bardziej zorganizowane formy życia... Tak nauka, która zbudowała naszą cywilizację zagroziła ludzkości.

Zostałeś wybrany pilotem najnowocześniejszego śmigłowca jaki został kiedykolwiek skonstruowany. Uzbrojono go w najlepszą broń i wysłano cię w beznadziejną misję. Musisz pokonać mutanty, aby ludzkość przetrwała. Jeżeli zwątpisz albo zabraknie ci refleksu - zginiesz. Z tobą zginie cały świat, bo potworów nic już nie powstrzyma.

Gra "KULT" powstała w gdańskiej firmie ASF s. c. Jak większość gier powstałych ostatnio w Polsce (na ATARI XL/XE) charakteryzuje się dobrą grafiką i ogólnie dobrym poziomem. Starzy łamacze joysticków spostrzegą na pewno podobieństwo do "ZYBEX-a".

Lecąc śmigłowcem możesz strzelać i rzucać bomby. Siłę ognia można zwiększać zbierając resztki po potworach. Podobnie uzupełnia się zapas bomb. Bomby niszczą wszystkie potwory znajdujące się na ekranie. Zrzuca się je przyciskiem "shift". Niestety, bomby nie działają na potwory pod koniec etapu. Krajobraz jest dosyć zróżnicowany. Lecisz nad wytworami ziemskiej cywilizacji. Możesz obejrzeć architekturę starożytnego Rzymu, przelecieć nad piramidą i Sfinksem. Dalej oglądasz budowle renesansowe, barokowe do współczesnych. Co dalej - nie wiem, bo jeszcze nie doleciałem.

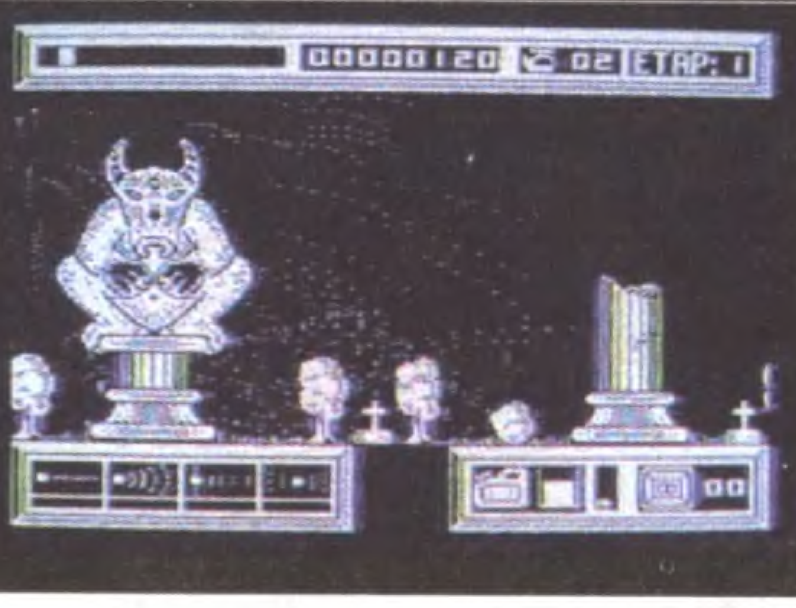
Teraz parę słów o sprzęcie. Śmigłowiec jest jednoosobowy. Maksymalnie może unieść trzy jednostki broni i cztery bomby. Masz do wyboru cztery typy broni:

karabin maszynowy - ogień ciągły prosto przed siebie.
ściana - ogień przerywany, duża powierzchnia.
rakiety - lecą prosto, duża siła rażenia.
gwiazdki - rażenie we wszystkich kierunkach.

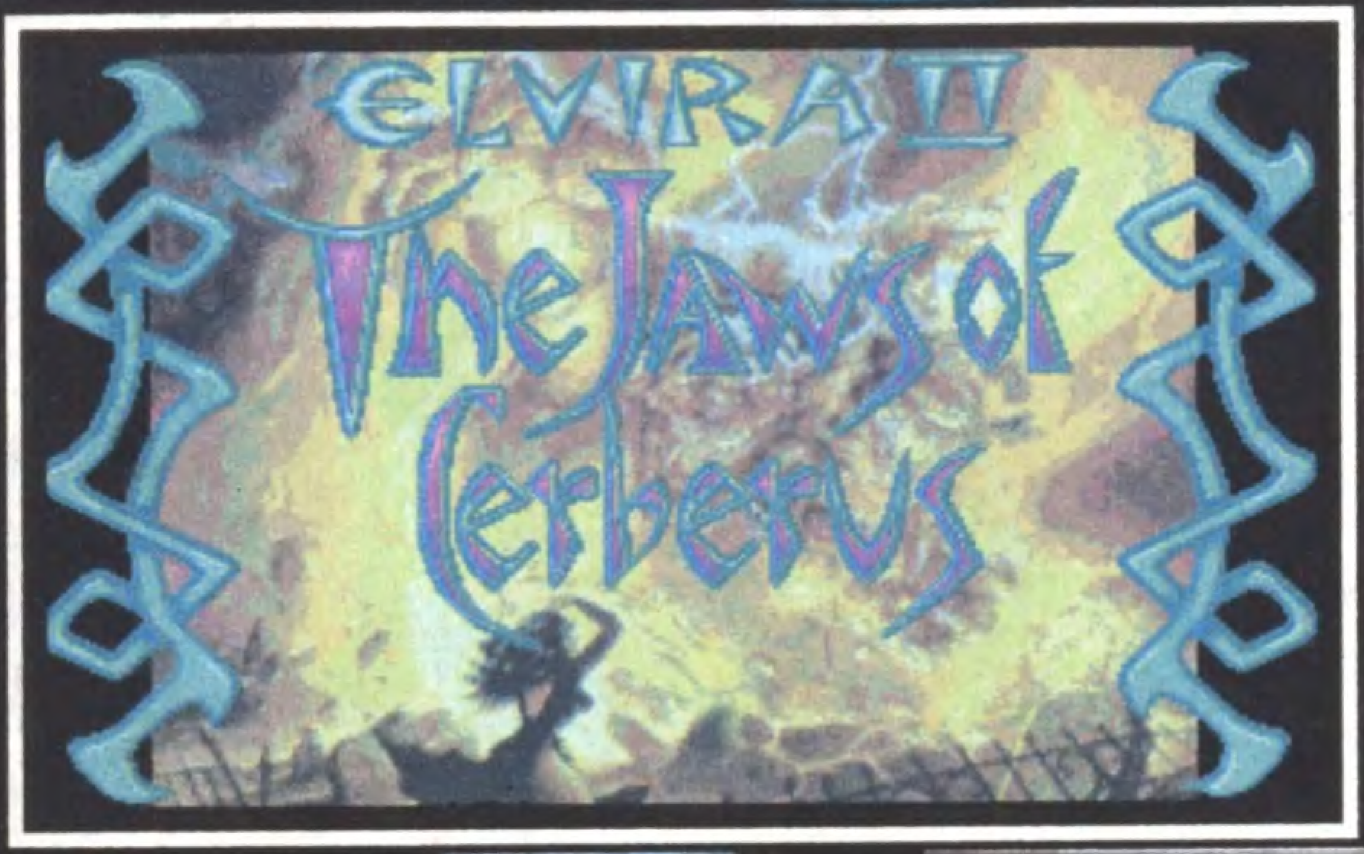
Dwa minusy śmigłowca to duże zużycie paliwa (które na szczęście możesz po drodze uzupełniać) i brak opancerzenia, przez który każdy kontakt fizyczny z potworem czy pociskiem kończy się zniszczeniem maszyny.

Ekran podzielony jest na trzy części. W górnej lini widać, w którym miejscu etapu jesteś, ile masz żyć oraz punktacja. Środkowy ekran zajmuje obraz gry. W dolnym rzędzie znajduje się informacje o broni, liczbie bomb, ilości i szyku zbliżających się potworów. W sumie gra jest warta tego by w nią zagrać. Dobra grafika, ciekawa fabuła mogą zrobić z niej hit. Osoby lubiące strzelaniny i zmęczone grami strategicznymi powinny się przy tej grze rozerwać.

***(WER)***



KULT
**ASF '92**
Amiga Atari ST
PC Herc CGA EGA VGA
Atari XL/XE Amstrad
Commodore Spectrum





**ELVIRA II**
**ACCOLADE & HORROR SOFT. '91**

Amiga Atari ST
PC Herc CGA EGA VGA
Atari XL/XE Amstrad
Commodore Spectrum

Po wielkim sukcesie gry "Elvira I", miłośnicy gier i horrorów oczekiwali z niecierpliwością na drugą część. I oto jest. Grafika wspaniała, muzyka rewelacyjna, scenariusz genialny - dla mnie to gra roku.

Po upojnej nocy z Elvirą, obudziłeś się w swoim samochodzie. W kieszeni znalazłeś kluczyki, brelok Elviry, oraz krótki list od niej. Została porwana przez potwora o imieniu CERBERUS i umieszczona w studio filmowym BLACK WIDOW. Oczywiście Elvira oczekuje na Twoją pomoc. Czym prędzej uruchomiłeś samochód i pognałeś do studia (wariat czy co?). Jesteś przed wejściem do studia, nie wiesz absolutnie co masz zrobić. Nie wiesz - a od czego masz przyjaciół z Top Secretu? Oto w skrócie co masz zrobić:

Znajdź Indianina. Poprosi Cię on abyś przyniósł mu fajkę pokoju i trzy magiczne przedmioty: Lancę, Tomahawk i Torbę. Gdy wszystko mu dostarczysz, za pomocą fajki stworzy magię a następnie pobłogosławi magiczne przedmioty. Po co to wszystko? Żeby pokonać Cerberusa. Magiczną Torbą przywołasz, Lancą zranisz, a Tomahawkiem ugodzisz potwora w serce. Aby go przywołać należy wskrzesić proboszcza, który narysuje pentagram gdzie umieścisz dziesięć świec. Dopiero wtedy użyj Magicznej Torby. Aby zranić Cerberusa Lancą użyj przedtem czaru Bind Demon. Składniki do stworzenia tego czaru to lina i Binding scroll. Po tym wszystkim Elvira serdecznie i zmysłowo podziękuje Ci za oswobodzenie.

**Jak grać?**

Na samym początku gry musisz wybrać swoją osobowość. Do wyboru są cztery: Stuntman (Kaskader), Private Eye (Detektyw), Programmer (Programista), oraz Knife Thrower (Nożownik). Oto ich krótka charakterystyka:
- Stuntman: najsilniejszy, najmniej inteligentny.
- Private Eye: po środku między wszystkimi.
- Programmer: bardzo inteligentny, najsłabszy.
- Knife Thrower: silny, inteligentniejszy od kaskadera.

Po wybraniu osobowości można zacząć grę. W środkowej części ekranu znajduje się okno akcji. W prawym dolnym rogu ekranu znajdują się strzałki za pomocą których możemy poruszać się po świecie. W środku pomiędzy strzałkami znajduje się gadżet do obrotów o 180 stopni, bardzo przydatny przy ucieczkach. Kierunki w których możemy się poruszać zaznaczone są podświetleniem odpowiedniej strzałki. Jeżeli chcemy otworzyć drzwi musimy kliknąć na nich w oknie akcji (jeżeli nie są zamknięte na klucz).

Nad strzałkami znajdują się dwie ikony:
- Ikona z postacią człowieka, pokazuje dane o naszym stanie fizyczno - psychicznym. Oto poszczególne wskaźniki:
  - WS (Weapons Skill) - poziom śmiercionośności twojej broni.
  - ACC (Accuracy) - celność ciosów.
  - WP (Will Power) - wskaźnik chęci do dalszego działania.
  - MR (Magic Resist) - wskaźnik odporności na magię.
  - STR (Strength) - siła ciosów.
  - CONST (Constitution) - określa maksymalną liczbę HP (patrz dalej) i uszkodzenia, jakie otrzymujemy.
  - PR (Poison Resist) - odporność na zatrucia.
  - INT (Intelligence) - określa PP (patrz dalej), oraz ile czarów i jakich możesz stworzyć.
- Ikona z dyskiem, sami zgadnijcie do czego.

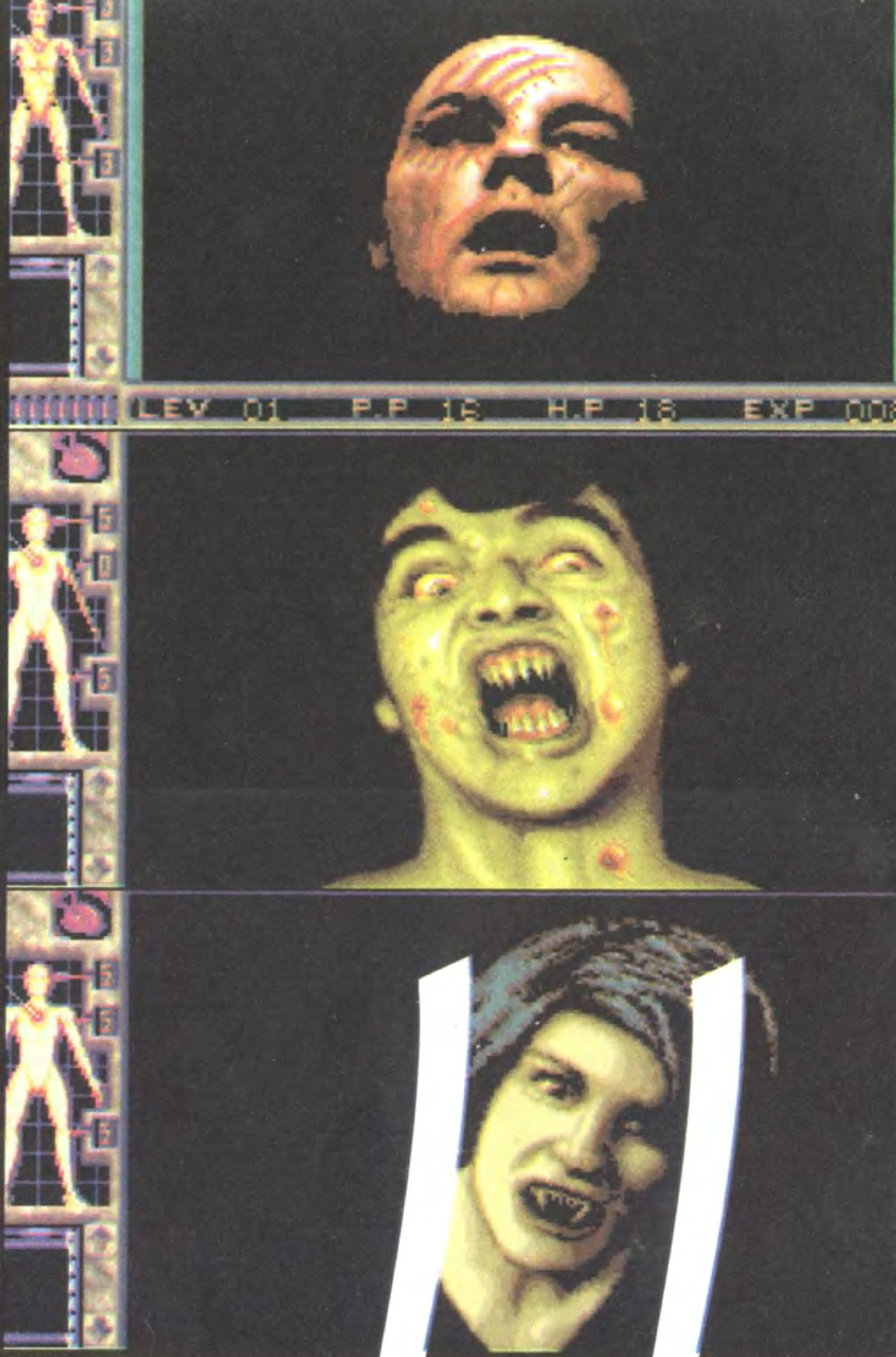
Tuż pod Oknem Akcji znajdują się następne wskaźniki:
- LEV: poziom zaawansowania, określa jakie czary możemy stworzyć, jak dobrzy jesteśmy w walce itd.
- EXP: poziom doświadczenia, od niego zależy poziom zaawansowania.
- PP: Punkty mocy, potrzebne do rzucania czarów.
- HP: Wskaźnik pokazujący maksymalną odporność na ciosy.

W lewym górnym rogu ekranu widzimy bijące serce. Jeżeli rytm serca zacznie przyspieszać, wpadamy w panikę. Gdy serce przestanie bić odchodzimy w zaświaty. Pod sercem znajduje się wizerunek człowieka, a przy nim liczby, określające stan różnych części ciała. Zero oznacza całkowite zniszczenie danego obszaru. Jeżeli zero jest przy nodze czy ręce, nie możesz używać danej kończyny, ale żyjesz. Gdy zero pojawi się w górnych pozycjach, przy głowie lub korpusie to już po tobie...

Pod wizerunkiem człowieka znajduje się czujnik ruchu. Dzięki niemu możesz wykryć wszelkie ruchy wrogów w twoim otoczeniu. Bardzo pomocne w studiu pierwszym i trzecim.

W prawym górnym rogu ekranu znajduje się sześć ikon:
- Ikona z walizką, pokazuje co masz w kieszeni.
- Ikona z oświetlonym pokojem, pokazuje odkryte przedmioty znajdujące się w pokoju. Możesz je przenieść do swojej kieszeni.
- Ikona z ręką, służy do rzucania czarów. Pokazuje jakie czary stworzyłeś. Teraz wystarczy nacisnąć ikonę reprezentującą dany czar.
- Ikona z Księgą Czarów, umożliwia przejrzenie listy czarów, oraz ich tworzenie.
- Ikona z mieczem, za jej pomocą wybierasz rodzaj ataku:
  - Normal: kursor zmienia się w miecz.







# R A II

- Defensive: kursor zmienia się w tarczę. Ten rodzaj walki daje Ci mniejsze szanse na otrzymanie ciosów, ale i mniejsze szanse na zadanie śmiertelnych ran przeciwnikowi.
- Fierce: kursor zmienia się w piorun. To daje większe szanse na zadanie jak i na otrzymanię ciosów.
- Berserk: kursor zmienia się w hełm. Ten rodzaj walki jest chyba najbardziej godny polecenia. Ostra wymiana ciosów prowadzi do szybkiego rozstrzygnięcia walki.
- Ikona z ustami, umożliwia rozmowę z innymi osobami. Przydaje się bardzo rzadko.

Aby rozpocząć walkę należy użyć ikony z mieczem i wybrać rodzaj walki. Gdy kursor zmieni się, należy swoją broń skierować na wroga. Potwory posiadają najsłabsze miejsca i tam trzeba kierować broń. Należy miarowo przyciskać jeden z klawiszy myszy (bardziej nerwowi niech przyciskają oba), tak jakbyśmy wymachiwali mieczem. Gdy kursor jest ciemny, bierzemy zamach. Gdy jest biały, broń uderza we wroga.

Aby stworzyć czar należy posiadać następujące rzeczy:
1. Księgę Czarów.
2. Czerwony brelok Elviry.
3. Odpowiednie składniki.
4. Poziom zaawansowania większy, lub równy wymaganemu przy tworzeniu danego czaru.

Zaczynamy od użycia ikony z Księgą Czarów. Z indeksu wybieramy ten, który chcemy stworzyć. Jeżeli wszystko jest jasne, aktywujemy ikonę w lewym górnym rogu, służącą do stworzenia czaru. Na dole ekranu pojawią się czarne miejsca, w które należy wprowadzić odpowiednie składniki. Gdy wszystko jest na swoim miejscu, wciskamy znowu ikonę w lewym rogu ekranu i czar zostaje stworzony.

Oto dalsze, bliższe wskazówki:
- Fajkę pokoju znajdziesz w studiu 2, w pokoju z akwarium - zwróć uwagę na obraz i piranie. Na rybki spróbuj zastosować stary krakowski przepis w połączeniu z mięsem, jeśli nie chcesz stracić ręki.
- W studiu 3 (kaplica) zbadaj dokładnie ołtarz. W Katakumbach znajdź strażnika Lancy (poziom 6). Będzie on złudnie podobny do Elviry, natychmiast go zabij i zabierz mu Lancę.
- W studiu 1 (jaskinie pająków) na poziomie A użyj czaru Buoyancy i Breathe Underwater przed wejściem do jeziora. Na dnie znajdziesz linę potrzebną do czaru Bind Demon. Na poziomie B jest Binding scroll strzeżony przez skorpiona. Tomahawk jest na poziomie D, strzeżony przez pająka.
- Klocki w pokoju dziecięcym potrzebne są do odwrócenia uwagi ducha strzegącego wejścia do biblioteki. W bibliotece można przeczytać wiele ciekawych rzeczy i znaleźć formułę trucizny.
- Na zdjęciach, które znajdziesz przy scenarzyście odszukaj to, na którym jest asystent laboratoryjny, i przebierz się w identyczny sposób. W Costume Room znajdź fartuch, w Makeup Room załóż odpowiednie okulary, wąsy, brwi i fałszywe zęby. Tak ubrany idź do doktora Frankensteina, poproś go o pomoc i daj mu formułę trucizny.
- Zombiego w hallu obok kuchni zabij czarem Turn Undead stworzonym z mózgu.
- W nawiedzonym domu (studio 2) w pokoju stołowym otwórz okno na lewo od wejścia. W spiżarni zdejmij buty trupowi i weź wszystko co leży na półkach (a szczególnie mięso). Użyj lokówki lub czaru Fireball, żeby rozgrzać termostat. Zabij faceta z nożem i wyjdź ze spiżarni. Możesz już iść do doktora Frankensteina.
- W pokoju z dziewczyną zamieniającą się w potwora musisz być ubrany w kurtkę, buty, rękawicę i hełm. Weź poduszkę, potrzebną do czaru TrueFlight, i kamerton.
- Wampira na strychu zabijesz używając kamertonu.
- W piwnicach (Basement), gdzie dostaniesz się windą, znajdziesz w kotłowni miedziany pręt strzeżony przez Yeti. Wejdź na dach nawiedzonego domu po drabinie i zamontuj pręt jako piorunochron.
- Kiedy będziesz już miał wszystkie magiczne przedmioty w nawiedzonym domu, zdejmij ze ściany barometr i zrób czar Summon Storm. Wejdź na dach i wywołaj nim burzę. Przetnij drut na głowie Frankensteina nożycami, które znajdziesz w samochodzie Elviry.
- Jeśli zabijesz wiedźmę w Costume Room nie zapomnij znaleźć jej oka, potrzebnego do czaru Fear.

To już z grubsza wszystko. Przed każdą walką, w której jesteś narażony na obrażenia zakładaj na siebie kurtkę (zdejmij ją z martwego strażnika), buty, hełm i rękawicę (zdejmij ze starej zbroi rycerskiej w nawiedzonym domu).

Jak walczyć z potworami?

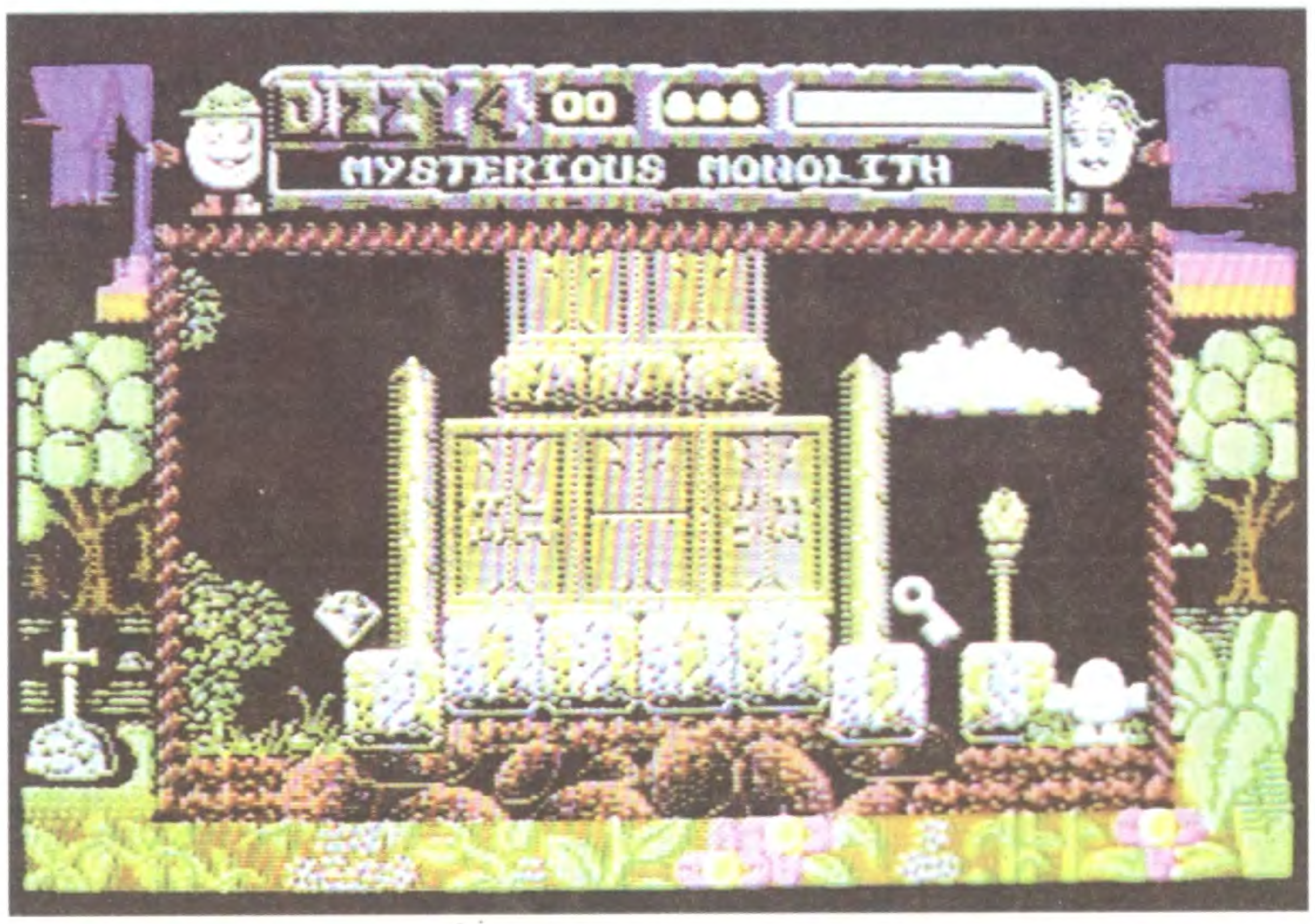
Moskity - uderzaj je w głowę nożem, czar Ice Darts także je zabija.
Dżdżownica - jest bardzo powolna, ciosy w głowę szybko ją rozkładają na ziemię.
Wodna nimfa - uderzaj w głowę.
Mrówka - uderzaj w odwłok, lub użyj kilkakrotnie czaru Ice Darts. Mrówki wystrzeliwują kwas, który nie jest groźny gdy jesteś w zbroi.
Olbrzymi Pająk - czar Lightning Bolt i kilka ciosów w głowę.
Olbrzymia Osa - czar Lightning Bolt lub FireBalls i kilka uderzeń w głowę powinno wystarczyć.
Szkielet - uderzaj w kolana, to jego najsłabsze miejsce.
Zombi - atakuje od tyłu. Kilka mocnych uderzeń w korpus powali go na ziemię.
Szczury - po kilku uderzeniach noża ucieka, albo ginie.
Duchy - jesteś na nie odporny gdy działa czar Courage.
Gobliny - uderzaj w korpus. Uwaga - rzucają czary FireBall.
Czarownicy - gdy ich spotkasz musisz być przebrany jak czarownik, wezmą Cię za jednego ze swoich.

Życzę godzin wspaniałej zabawy uwieńczonej sukcesem.

***EMILUS & his brother.***

# DIZZY




***Za siedmioma górami, za siedmioma lasami, za siedmioma morzami znajdowała się dziwna kraina. Zamieszkiwały ją, oprócz ludzi, osobliwe stworzonka przypominające jajka. Był to bardzo miły ludek. Każdy z nich miał swoje, mniej lub bardziej dziwne, nawyki. Życie w tej krainie toczyło się spokojnie i szczęśliwie, ale tylko do czasu...***

Odkąd narodził się Dizzy w tej odległej krainie zaczęły dziać się różne osobliwe rzeczy. Dizzego już od najmłodszych lat spotykały przedziwne przygody, lecz naprawdę ciekawe zaczęły się przydarzać, gdy Dizzy dorósł.

Do dzisiaj potomkowie Dizziego opowiadają sobie o nim legendy. Oto jedna z nich: "Po powrocie z wyspy skarbów Dizzy myślał, że nareszcie będzie mógł sobie odpocząć. Okazało się jednak inaczej. Daisy, dziewczyna Dizziego, została porwana przez złego czarownika Zaksa. Dizzy od razu chciał podjąć misję ratunkową, lecz został wtrącony do zamkowego lochu.

Loch {Castle dungeon} był mokry i nieprzyjemny. W jednym końcu palił się ogień, w drugim końcu Dizzy dostrzegł drzwi. Nadzieja na wyjście okazała się jednak płonna, drzwi pilnował olbrzymi, straszny troll... No cóż, Dizzy zaczął się rozglądać po pomieszczeniu i zauważył jabłko (A FRESH GREEN APPLE), kromkę suchego chleba (STALE LOAF OF BREAD) oraz dzbanek wody (A JUG OF WATER). Zaproponował trollowi jabłko; ten ucieszył się, ale powiedział, że nie może Dizzego wypuścić, bo sam popadłby w niezgorsze tarapaty. W zamian za jabłko troll zdecydował się jednak na zdradzenie sekretnego przejścia - przez ogień. Nie zastanawiając się, Dizzy chwycił dzbanek z wodą i wylał ją prosto w płomienie. Jego oczom ukazało się przejście, z którego natychmiast skorzystał.

Niebawem Dizzy znalazł się w kryjówce przemytników {Smugglers hideout} i podniósł leżący tam kamień (A HEAVY BOULDER), po czym podążył w dalszą drogę. Po podłodze biegał ogromny szczur, któremu nasz bohater dał kromkę chleba i już miał wolną drogę do hallu {The entrance hall}. Dizzy wbiegł po schodach i udał się nad fosę i spuszczaną kratę {Moat and portcullis}. Przesuwając przełącznikiem udało mu się uruchomić kratę. W sali balowej {The banqueting hall} spotkał Denzila; wprawdzie nie wykazywał on zbytniej chęci do pomocy, ale za to dał Dizzemu kawałek liny (A PIECE OF ROPE). Dalej, w sali antycznej {The attic} znalazł świeżą kość (A FRESH MEATY BONE). Za to we wschodniej wieży {The east tower} natknął się na złoty klucz (A SHINY GOLD KEY).

W komnacie z krokodylem {The snap happy gator} wskoczył na krokodyla i liną uzyskaną od Denzila związał mu paszczę - od tamtej pory to przejście stało się bezpieczne. Po drugiej stronie wody znalazł następny ciężki kamień, który Dizzy zabrał ze sobą. W jaskini Armorga {Armorg's den}, dziwnego potwora, znalazł kolejny kamień. Niestety, aby przejść dalej trzeba było zmusić Armorga do schowania się w jego jamie. Dizzy długo myślał co zrobić, aż przypomniał sobie, że ma ze sobą kość. Przynęta zadziałała.

Dalej znajdował się zerwany most {The broken bridge}. Na środku rzeki pływał kawałek deski, lecz poziom wody był zbyt niski. Jak się zdaje, Dizzy znał prawo Archimedesa - szybkim ruchem wrzucił wszystkie trzy kamienie (A HEAVY BOULDER) do wody. Poziom wody podniósł się i przebycie rzeki stało się możliwe. Na drugim brzegu leżał lśniący klucz. Dizzy pomyślał "Może się przydać" i wziął go ze sobą.

Na końcu molo Dizzy spotkał Dozy'ego podziwiającego widok na morze {Looking out to sea}. Podarował on naszemu bohaterowi środek nasenny (SOME SLEEPING POTION). Z pozoru bezużyteczny przedmiot ujawnił swą rzeczywistą wartość gdy Dizzy stanął twarzą w twarz z ogromnym, ziejącym ogniem smokiem {The wide-eyed dragon}. Opary wydobywające się z buteleczki spowodowały, że smok pogrążył się w głębokim śnie.

Na bezdennej studni Dizzy {The bottomless well} znalazł torbę i dzięki temu mógł już nosić po trzy przedmioty na raz, co znacznie ułatwiło mu zadanie. Pod dębem {The large oak tree} spotkał Dylana, z którym sobie trochę pogadał, a dalej, koło podstawy wulkanu {Base of the volcano} znalazł kolejny klucz. Nasz chojrak udał się do chatki, w której znajdowały się panele kontrolne wind {The lift control hut} i zrobił tam użytek ze lśniących kluczy. Niestety miał tylko trzy klucze, a wind do uruchomienia było cztery; nie przejął się tym jednak i ruszył w dalszą drogę.

Następnie Dizzy powędrował w górę, do nadrzewnych domów, gdzie spotkał dziadka {Lift to the elders}. Kiedy opowiedział dziadkowi co się stało, staruszek przypomniał sobie młode lata i postanowił wesprzeć dzielnego junaka w jego szczytnym celu. Dizzy jednak odmówił, ponieważ wiedział, że z dziadkiem zdarzają się różne numery. Po zabraniu łomu (A STRONG CROWBAR) Dizzy udał się w dalszą drogę.

Zaraz obok {The meeting hall} podniósł z ziemi zardzewiały kilof (A RUSTY PICKAXE). Koło chatki rodziców Dizzego {Dizzy's parents' hut} natknął się na kołatkę do drzwi (BRASS DOOR KNOCKER). Z kołatką podążył do zamku.

Na zamkowych schodach {The castle staircase}, w lewym dolnym rogu, użył kołatki. Drzwi otworzyły się głośno skrzypiąc i oczom naszego zucha ukazała się kolejna komnata {The west tower}, z której zabrał puste wiadro (AN EMPTY BUCKET). Wychodząc z zamku otworzył łomem pokrywę studni {The bottomless well}. Dalej koło kupki nawozu {The smally allotment} podniósł z ziemi małą pigmejską krówkę (A CUTE PIGMY COW). Jako że nie wiedział co można tu jeszcze zrobić, postanowił zaryzykować zwiedzenie bezdennej studni.

Ku jego zdumieniu okazało się, że studnia prowadzi do dziwnego nowego świata {A strange new world}. Na rynku {The market square} wymienił u handlarza pigmejską krówkę (A CUTE PIGMY COW) na ziarenko fasoli (A SINGLE GREEN BEAN). W kościele {Inside the church} znalazł brakujący, czwarty klucz, który uruchomił ostatnią windę.

Do wiaderka nabrał wody u podnóża wulkanu {Base of the volcano}, po czym udał się z nim w okolice kupki nawozu {The smelly allotment}. Posadził tam ziarenko fasoli i podlał je wodą z wiaderka. Nagle ziemia zatrzęsła się i... I z ziemi wystrzeliła w górę łodyga gigantycznej fasoli. Skacząc po łodydze i chmurach dotarł do zamku w chmurach {The cloud castle}. Zabrał stamtąd jajo smoka (A HEAVY DRAGON EGG) i wrócił na ziemię.

W jaskini smoka {The dragon's lair} zjechał windą i położył jajo do gniazda. Smoczyca, szczęśliwa z odzyskania swego jaja pozwoliła naszemu zuchowi przejść. W opustoszałej kopalni {The desert mines} Dizzy usunął (kilofem) zator z kamieni i przedostał się dalej skąd zabrał gruby kilimek (AN OLD, THICK RUG).

W końcu chwat dotarł do miejsca gdzie była uwięziona dama jego serca {The Daisy's prison}. Drogi do niej broniły ostre sztylety. Dizzy rozwinął kilimek i droga do Daisy była bezpieczna. Śmiałym skokiem nasz przyjaciel wskoczył na górne piętro i przechylił dźwignię uwalniając w ten sposób biedną białogłowę. A co było dalej przekonaj się grając sam w "Fantasy world Dizzy... "

P. S. Aby ukończyć grę trzeba zebrać 30 złotych monet, które ukryte są w różnych miejscach. Część z nich jest widoczna od razu, natomiast wiele innych ukrytych jest pod krzaczkami, płotkami itd. Pamiętaj, że Dizzy jest abstynentem i zabawy z butelką whisky zakończą się totalnym pijaństwem uniemożliwiającym szczęśliwe zakończenie.

***Józef Tkaczuk***

**DIZZY 3**
**CODE MASTERS '89**
Amiga Atari ST
PC Herc CGA EGA VGA
Atari XL/XE Amstrad
Commodore Spectrum

# LEGEND OF FAERGHAIL

***Kiedyś, w zamierzchłych czasach miasto Thyn i cała dolina Faeghail opływały w bogactwo i jasne światło słońca. Oczywiście bogactwo było zarezerwowane dla hrabstwa, wielmożów i karłów (ci ostatni nie przepadali za słońcem). Chłopom i mieszczanom pozostawała dobra pogoda i uśmiech.***









Wystarczało to by wieść przyjemne życie. Potem coś zaczęło się psuć. Elfy - do tej pory rozgadane i wesołe, zaczęły atakować ludzi. Gdzieś w ciemnych zakątkach doliny pojawił sie tajemniczy zamek wypełniony stworami rodem z piekła. Bratobójcza walka stała się codziennością. Puszcze zaroiły się potworami, które wymyśleć mógł tylko wędrowny bajarz o nazbyt wybujałej fantazji (wymyśliłby oczywiście za drobną opłatą).

Złe czasy nastały - powtarzają to nawet barbarzyńcy, dla których walka z bestiami to dzień powszedni. Thyn nie walczyło z nikim od wieków - teraz stoi przed zbliżającą się przegraną w obliczy wciąż atakujących znienacka oddziałów elfów. Niewiele czasu zostało. Zbliża się koniec. Jednak hrabia Thyn postanawia wysłać kilku śmiałków do hrabstwa Cyndale z prośbą do hrabiego Hargora o oddziały pomocnicze. Tobie zostaje powierzone dowództwo. Czy jesteś w stanie zebrać sześcu gotowych na wszystko podróżników i rozpocząć jedną z największych przygód w historii starożytnej Ziemi - wziąć udział w Legendzie Faerghail? Wyruszyć w poszukiwaniu zagubionej magicznej kuli, drogi przez Khazad Maran i wreszcie pomocy w Cyndale?

Zadziwiający pomysł i doskonałe wykonanie - tak możnaby wyrazić się o grze "Legend of Faerghail". Kilkaset kilobajtów doskonałej grafiki i dźwięku, no i pomysłu. "Legend of Faerghail" łączy w sobie elementy gier role-playing, adventure, advanced dragons & dungeons i gier strategicznych. Nieźle co?

Poruszamy się po wyimaginowanym świecie wzorowanym na książkach J. R. R Tolkiena. Na początku trzeba dokonać wyboru postaci. Można skorzystać z postaci już gotowych (wszystkie są uzbrojone), lub konstruować je od początku. Trzeba przyznać, że opis postaci jest naprawdę bardzo szczegółowy: obejmmuje rasę, zawód, zdolności, języki, którymi dana postać posługuje się, czary, przedmioty, złoto, racje żywnościowe, siłę, zdrowie, zręczność, inteligencję, doświadczenie. To oczywiście tylko drobna część charakterystyki postaci. Tu drobna uwaga - warto wykorzystać pięć gotowych postaci i wyruszyć z miasta. Przed miastem dołączy do drużyny wojownik, który ma zdolność dwukrotnego wskrzeszania każdej postaci (za darmo!). W mieście można odwiedzić cech rzemiosł, w którym można nauczyć się wielu nowych rzeczy (za "drobną" opłatą), miejscową pijalnię piw, bank i świątynię (uzdrawiają nawet zmarłych, choć nie za darmo).

Po wyjściu za mury miasta rozpoczyna się właściwa gra. Znajdujemy się w gęsto zalesionej dolinie Faerghail. Z wieloma spotkanymi postaciami można rozmawiać, handlować, walczyć - wszystko to wpływa na punkty doświadczenia potrzebne do przejścia na wyższy poziom, co z kolei umożliwia używanie nowych czarów i zdolności. W czasie walki ujawnia się część strategiczna gry. Przed rozpoczęciem walki należy ustalić pozycję postaci (atak, obrona, odwrót), wskazać postacie używające w czasie walki przedmioty, lub czary. Zaręczam, że bitwy w Faerghail są fascynujące!

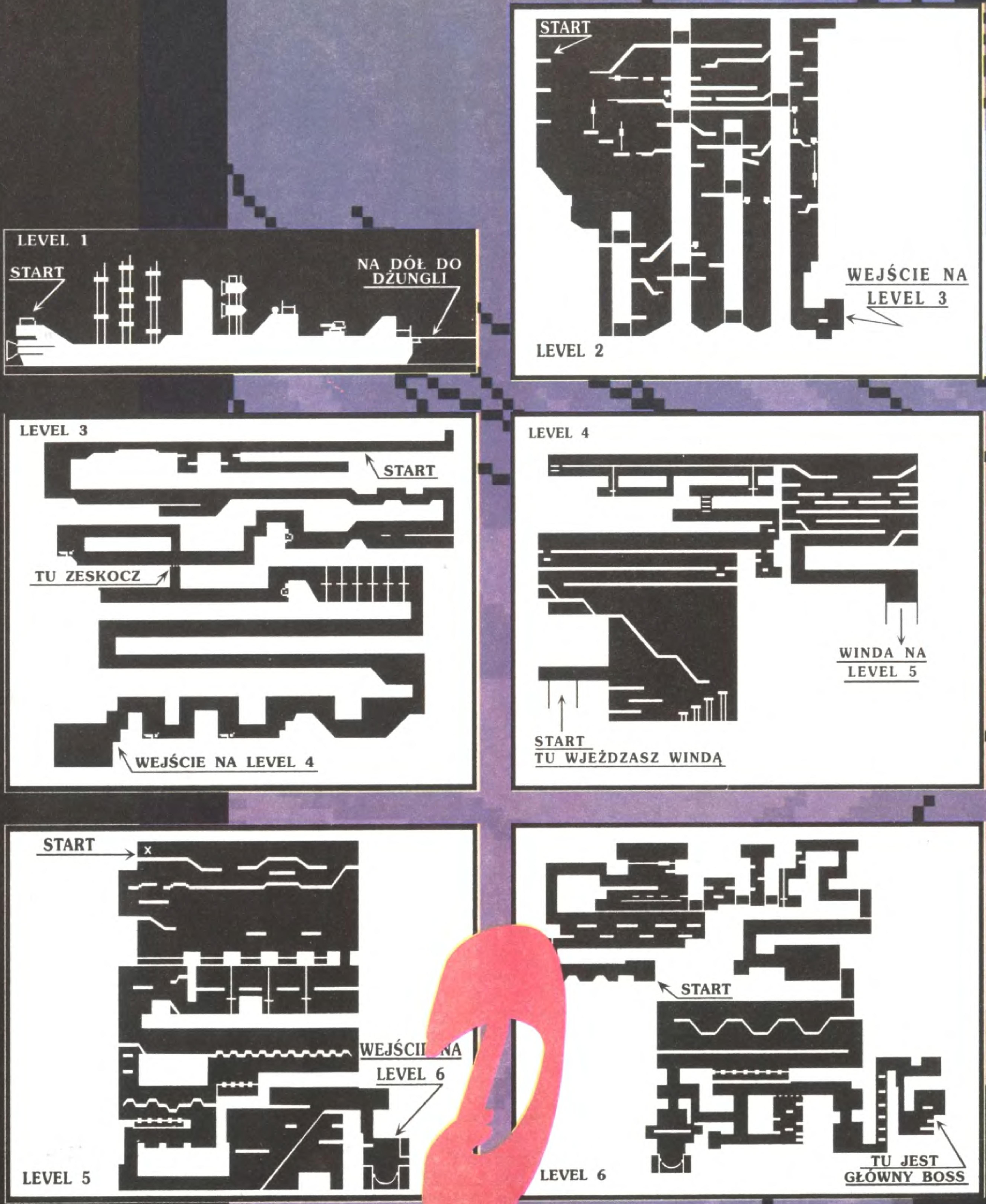
Wśród wielu zadziwiających miejsc w dolinie warto odwiedzić cmentarzysko w pobliży Thyn (warto spisać nazwiska z nagrobków - później się przydadzą). Po drodze można spotkać wiele tawern, zamek Czcicieli smoków (sami są do nich podobni) i kopalnie karłów (jedyne przejście do Cyndale). W lasach można znaleźć wiele przydatnych przedmiotów.

To jest właśnie Legend of Faerghail - wygląda jak advanced dragons&dungeons, walczy się jak w grze strategicznej, a w sumie jest to jedna z najlepszych gier role-playing obok The Lord od the Rings.

W pudełku z grą znajdują sie 4 dyski (wersja ST), stustronicowa polska instrukcja, bez której ani rusz, oraz plakat. Instrukcja zawiera porady i sposoby poruszania się w grze oraz opis czarów (jest ich ponad 100!). Wspaniała atmosfera, grafika i dźwięk bez zarzutu - to główne atuty Legend of Faerghail. Nie wiem jak Wy, ale ja idę ratować mieszkańców doliny od zagłady.

***VOYAGER(BAD)***




**WOLFCHILD**
**CORE DESIGN '91**
Amiga Atari ST
PC Herc CGA EGA VGA
Atari XL/XE Amstrad
Commodore Spectrum

**Panuje takie ogólne przeświadczenie, że gry zręcznościowe, czyli popularnie strzelanki, czy bij-zabij, są prymitywne i nie warte uwagi. Wcale tak nie jest.**

Tak naprawdę gracze dzielą się na tych co nałogowo grają w gry arcade i tych, którzy się do tego nie przyznają. Każdy czasami chciałby trochę się rozerwać grając w coś szybkiego i wymagającego zręczności we władaniu joystickiem. Gra powinna być dobrze opracowana, mieć dobrą grafikę, szybką akcję, płynną animację, nie męczącą muzykę i powinna wciągać. Tym warunkom na pewno odpowiada gra firmy CORE "WOLF CHILD".

Scenariusz gry jest dość konwencjonalny. Jak zwykle jest zło, tu organizacja terrorystyczna CHIMERA, oraz dobro, czyli nasz główny bohater Saul. Aby dobro zajęło się złem, musi zostać pobudzone do działania. Tym razem CHIMERA porywa ojca Saula aby wykorzystać jego wiedzę w dziedzinie mutacji do swoich złych celów. CHIMERA chce stworzyć olbrzymią armię mutantów, aby podbić świat. Jedyną osobą, która może powstrzymać tę bandę jest Saul, który chce uratować ojca i pokonać zło. I w tym momencie wcielasz się w Saula Ty. Masz przed sobą bardzo trudne zadanie, a od tego czy Ci się uda zależy istnienie ludzkości...

Akcję rozpoczynasz na statku kosmicznym CHIMER'y. Musisz dostać się na prawą stronę statku gdzie pokonasz strażnika (mutant ptak) by móc zeskoczyć do dżungli. Na statku roi się od wrogów i nie zastanawiaj się długo nad tym czy ktoś z nich może Ci pomóc, gdyż jest to wykluczone. W skrzyniach możesz znaleźć pomocne rzeczy, takie jak: energia, broń,




dodatkowe punkty itp. Grę rozpoczynasz jako człowiek, ale czasami możesz znaleźć trochę płynu mutagennego za pomocą którego zmienisz się w człowieka-wilka. Jako mutant masz większe możliwości przetrwania, gdyż masz większą siłę i możesz używać broni, natomiast jako człowiek możesz walczyć tylko pięściami.

Gdy znajdziesz się w dżungli, ot[illegible] ubranie z kurzu i w drogę. Musisz dostać się w prawy dolny róg planszy, gdzie jest wejście do bazy CHIMER'y. Aby tam dotrzeć musisz skakać z drzewa na drzewo, używać robotów wspinających się po drzewach, oraz ruchomych platform. Po drodze przeszkadzać Ci będą żołdacy CHIMER'y, ale co to dla Ciebie. Gdy znajdziesz się już przed wejściem do bazy, uważaj - czeka Cię walka ze strażnikiem (olbrzymi jaszczur). Jeżeli go pokonasz, nie pozostanie Ci nic innego jak wejść śmiało do środka.

Widok za drzwiami jest paskudny. Cała baza wygląda jak wylęgarnia robactwa, wszędzie są zmutowane insekty, atakujące Cię z pasją. Wejście na niższy poziom bazy jest w lewym dolnym rogu planszy. Znowu musisz pokonać strażników, są nimi jacyś maniacy ze skrzydełkami, rzucający pajęczyny. Po drodze musisz używać ślimaków jako wind, pasikoników jako podnośników (?!).

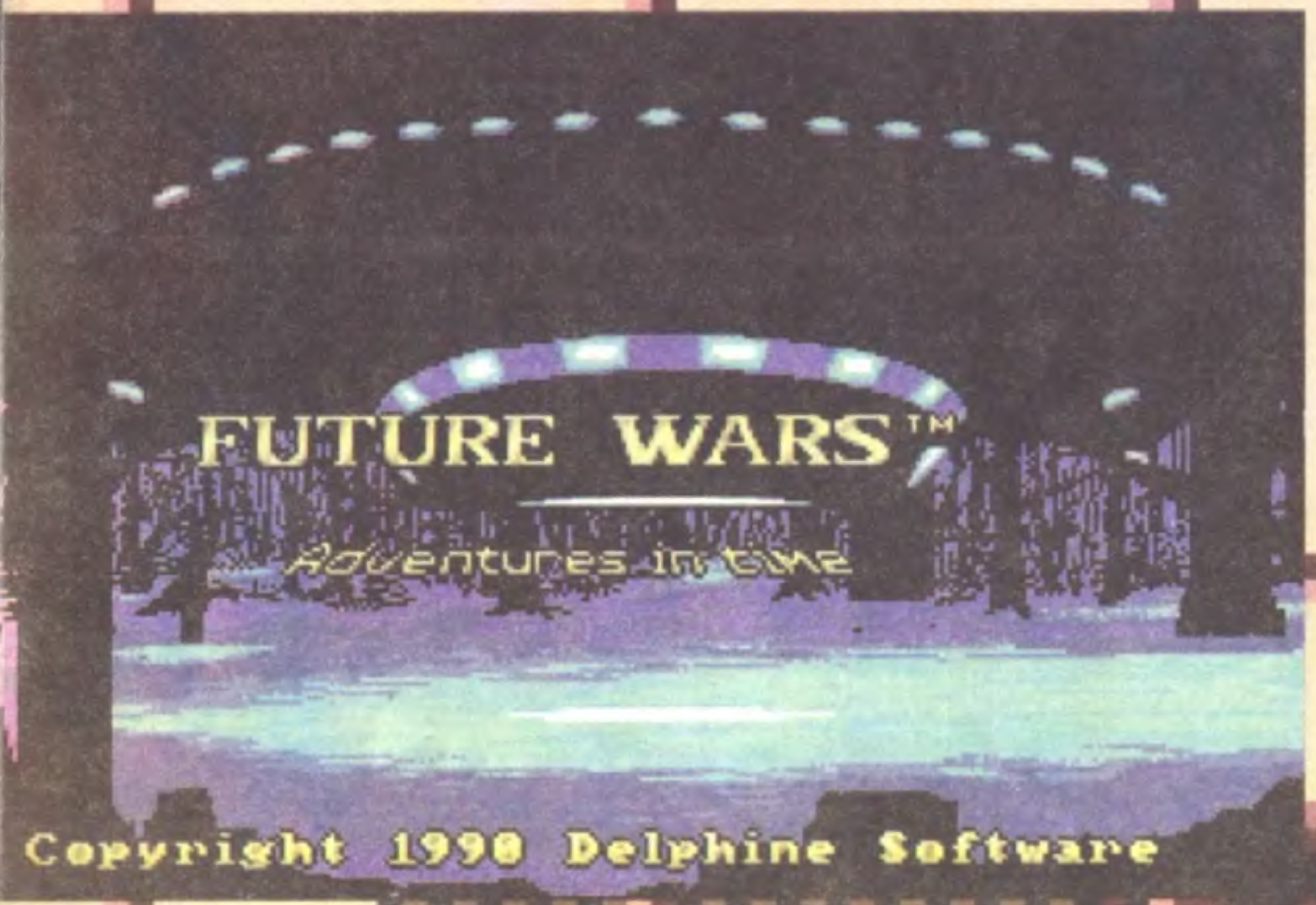
Gdy wydostaniesz się z wylęgarni, znajdziesz się w fabryce CHIMER'y. Tu musisz wjechać windą na górę a następnie przejść w prawo do drugiej windy, którą zjedziesz na dół. Oczywiście po drodze wszelkie potwory będą Ci przeszkadzać jak tylko mogą, toteż nie licz na to, że oszczędzisz amunicję. Windą zjedziesz na niższy poziom fabryki, gdzie musisz odszukać wejście do głównej kwatery CHIMER'y. Najpierw zejdź na sam dół planszy, używając drabinek i platform. Następnie idź do oporu w prawo, aż dojdziesz do drabiny, którą idąc w prawo i do góry, dotrzesz do dziury w podłodze. Gdy w nią wskoczysz, zaatakuje Cię wielki rak. Musisz go pokonać aby przejść na ostatni poziom bazy.

W kwaterze głównej musisz odnaleźć głównego bossa CHIMER'y, ukrywającego się gdzieś w prawym dolnym rogu planszy. Nie ciesz się zbyt wcześnie, gdy go odnajdziesz. Z wyglądu nie jest groźny, ale błyskawicznie zmieni się w wielkiego Wilka - teraz spróbuj go pokonać! Jeżeli dokonasz tego, to cała misja będzie zakończona pomyślnie. Uratujesz ojca Saula i całą ludzkość (wliczając w to rodziców i tę wredną facetkę od matmy), która ani przez chwilę nie zdawała sobie w jak okropnym jest niebezpieczeństwie. Po wszystkim będziesz mógł odłożyć kolejną grę, do pudełka z napisem " Gry zakończone", oraz cicho pomyśleć o sobie jaki jesteś zdolny.

*EMILUS*

# FUTURE






**D**ELPHINE SOFTWARE. Ci z Was, którzy ukończyli, lub chociaż pograli, w OPERATION STEALTH wiedzą, że ta firma gwarantuje wiele godzin wspaniałej zabawy (ANOTHER WORLD to też oni). Świetna grafika i niebanalne pomysły autorów sprawiają, że śmiało można grę polecić wszystkim graczom, których ambicje sięgają dalej niż strzelanie do wszystkiego co się rusza.

Przedstawione rozwiązanie jest kompletne i pozwala ukończyć grę. Zanim przejdziemy do meritum trzeba przyjąć pewne ustalenia dotyczące spraw językowych. W RP gra dostępna jest w angielskiej i francuskiej wersji językowej. Ze względów estetycznych postanowiłem w opisie używać przetłumaczonych na język polski nazw i znaczeń przedmiotów, podobnie jak i nazw czynności do wykonania, wyświetlanych w okienku komunikacyjnym. Zwłaszcza te ostatnie trzeba dobrze zapamiętać, gdyż będą w użyciu przez całą grę.

A więc:
użyć = use = utiliser
sprawdzić = examine = examiner
uaktywnić = operate = actionner
wziąć = take = prendre
mówić = speak = parler

(Poprawna polszczyzna wymaga, by za każdym razem stosować formę opisową przy opcji "użyj". Celem skrócenia i tak sporego tekstu zastosowaliśmy niezbyt gramatyczną, ale zrozumiałą i nie budzącą wątpliwości technikę - angielskie słówko "on" zastąpiliśmy ukośną kreską - red.)

Dość tego wstępu - do dzieła! Ocal Ziemię przed inwazją CRUGHONÓW!

RUSZTOWANIE

1. Weź wiaderko, sprawdź rusztowanie.
2. Uaktywnij czerwony przycisk.
3. Uaktywnij okno z prawej strony.

POKÓJ

1. Weź torebkę plastikową z kosza na śmieci.
2. Ustaw się w prawym rogu pokoju, blisko kwiatka, uaktywnij dywan.
3. Weź klucz, przejdź do łazienki i użyj wiaderko/umywalka.
4. Uaktywnij szafkę.
5. Weź środek owadobójczy.
6. Uaktywnij WC, weź proporczyk.
7. Użyj wiaderko/drzwi z lewej strony.
8. Uaktywnij drzwi z prawej strony i wejdź w nie.

BIURO

1. Użyj klucz/druga szafka i otwórz ją.
2. Sprawdź maszynę do pisania i zanotuj nr kodu (40315).
3. Uaktywnij szufladę w biurku.
4. Weź papier, uaktywnij szufladę.
5. Sprawdź mapę.
6. Użyj proporczyk/mały otwór w mapie.

PRZEJŚCIE

Śpiesz się! Szybko, szybciej....
1. Sprawdź czytnik cyfrowy i uaktywniaj klawisze w kolejności jak w pkt. 2 - BIURO. Trzeba za każdym razem uaktywniać kolejny przycisk. Uff, zdążyłeś!!

MASZYNOWNIA 1

1. Użyj papier/szczelina.
2. Uaktywnij zielony przycisk.
3. Uaktywnij czerwony przycisk.
4. Weź dokumenty.
5. Idź do białego okręgu.
6. Czasami możesz paść ofiarą żartu programistów. Wtedy pozostaje tylko użycie opcji LOAD.

BAGNO

1. Idź prosto przed siebie, potem w górę ekranu i znów prosto.
2. Użyj środka owadobójczego na komary (podejdź dość blisko).
3. Idź prosto, zobaczysz coś błyszczącego.
4. Sprawdź znalezisko, idź w lewo.

JEZIORO

1. Idź do małego drzewa i sprawdź jego dolną część.
2. Użyj sznur/gałąź, weź ubrania, idź w lewo.
3. Maszeruj aż napotkasz kury, skręć w lewo i trafisz do przejścia, które jest zasłonięte zamkiem.
4. Idź do drzewa, uaktywnij drzewo, sprawdź ziemię.
5. Weź monetę, idź do oberży, uaktywnij drzwi.
6. [illegible] moneta/oberżysta.
7. Wyjdź z oberży i podejdź blisko strażnika.
8. Użyj wisiorek/strażnik.
9. Po dyskusji z TORINEM idź nad jezioro.
10. Użyj torebka/jezioro i szybko (wycieka woda!) idź w lewo i na dół.
11. Podejdź blisko wilka (może zawarczeć).
12. Użyj torebka/wilk.
13. Wróć w pobliże zamku, weź lancę strażnika.
14. Idź na polankę (tam gdzie znalazłeś monetę), użyj lanca/sutanna.
15. Weź sutannę, idź do klasztoru (tam gdzie rozprawiłeś się z wilkiem), uaktywnij drzwi.








# WARS

### KLASZTOR

Uwaga: trzeba chodzić w tym samym kierunku co mnisi i nie przechodzić środkiem.

1. Wejdź w drzwi po prawej stronie.
2. Zbliż się do mnicha, wyjdź.
3. Wejdź w drzwi po lewej stronie.
4. Weź puchar, wyjdź, wejdź w środkowe drzwi i użyj puchar/beczki (środkowy rząd, z prawej strony).
5. Wejdź w drzwi po prawej stronie, użyj puchar/mnich, sprawdź mnicha.
6. Użyj zdalne sterowania/meble (znajdziesz kartę magnetyczną), wyjdź.
7. Wejdź w środkowe drzwi.
8. Użyj zdalne sterowanie/beczki (druga z lewej u góry).

### MASZYNOWNIA 2

1. Sprawdzaj szklaną klatkę tak długo aż znajdziesz kapsułę z gazem.
2. Użyj karta magnetyczna/konsola sterownicza.

### RUINY

1. Przeszukaj gruz (prawy dolny róg ekranu) aż znajdziesz palnik.
2. Weź palnik, idź w prawo.
3. Przeszukaj gruz (środek ekranu) aż znajdziesz bezpieczniki, weź je.
4. Uaktywnij gruz, znajdziesz wylot kanału kanalizacyjnego.
5. Uaktywnij wylot kanału kanalizacyjnego, wejdź do kanału.

### KANALIZACJA

1. Idź, aż znajdziesz kran (na instalacji), użyj palnik/kran.
2. Idź, aż spotkasz potwora, zbliż się i użyj palnik/potwór.
3. Wyjdź drabiną.

### PRZED STACJĄ METRA

1. Użyj lanca/kamera telewizyjna.

### STACJA METRA

1. Idź do automatu sprzedającego gazety.
2. Sprawdź automat (zwrot monet).
3. Użyj monety w szczelinie wrzutowej.
4. Powtórz operację z pkt. 2 i 3.
5. Wejdź do metra.

### PORT KOSMICZNY

1. Zejdź po schodach.
2. Użyj bezpieczniki/bezpieczniki.
3. Wejdź po schodach.
4. Gdy hostessa będzie poprawiać urodę idź w kierunku wskazywanym przez strzałki, wejdź po schodach i poczekaj.

### WIĘZIENIE

1. Użyj klucz/krata.
2. Użyj gaz/wentylacja i SZYBKO gazeta/wentylacja.

### SZPIEG

1. Czekaj i oglądaj.

### 65 000 000 LAT TEMU

1. Zejdź do Lo'Ann.
2. Teraz fragment gry typu Arcade. Strzelaj do wszystkiego co się rusza. Musisz zastrzelić dowódcę na latającej platformie! Ostatni CRUGHON ciężko zrani Lo'Ann.
3. Sprawdź trzykrotnie Lo'Ann. Znajdziesz pigułki i wisiorek.
4. Użyj wisiorek/Lo'Ann.
5. Podejdź do statku kosmicznego.
6. Sprawdź leżącego CRUGHONA - znajdziesz kartę magnetyczną.
7. Wejdź do statku kosmicznego.

### STEROWNIA

1. Użyj karta magnetyczna/czytnik kart (na prawo od drzwi).
2. Uaktywnij keson.
3. Weź ubrania, użyj ubranie/kamera telewizyjna.
4. Wejdź do kesonu i uaktywnij go.
5. Teraz zobaczysz grafikę zapierającą dech w piersiach.

### BAZA CRUGHONÓW

1. Zanim pojawią się strażnicy wstań i ustaw się z prawej strony drzwi.
2. Gdy drzwi zaczną się otwierać, zażyj pigułkę.
3. SZYBKO przejdź obok strażników nie dotykając ich i schowaj się za skrzyniami.
4. Uaktywnij skrzynię.
5. Idź do drzwi.

### LABIRYNT

Grę kończy fragment typu Arcade:

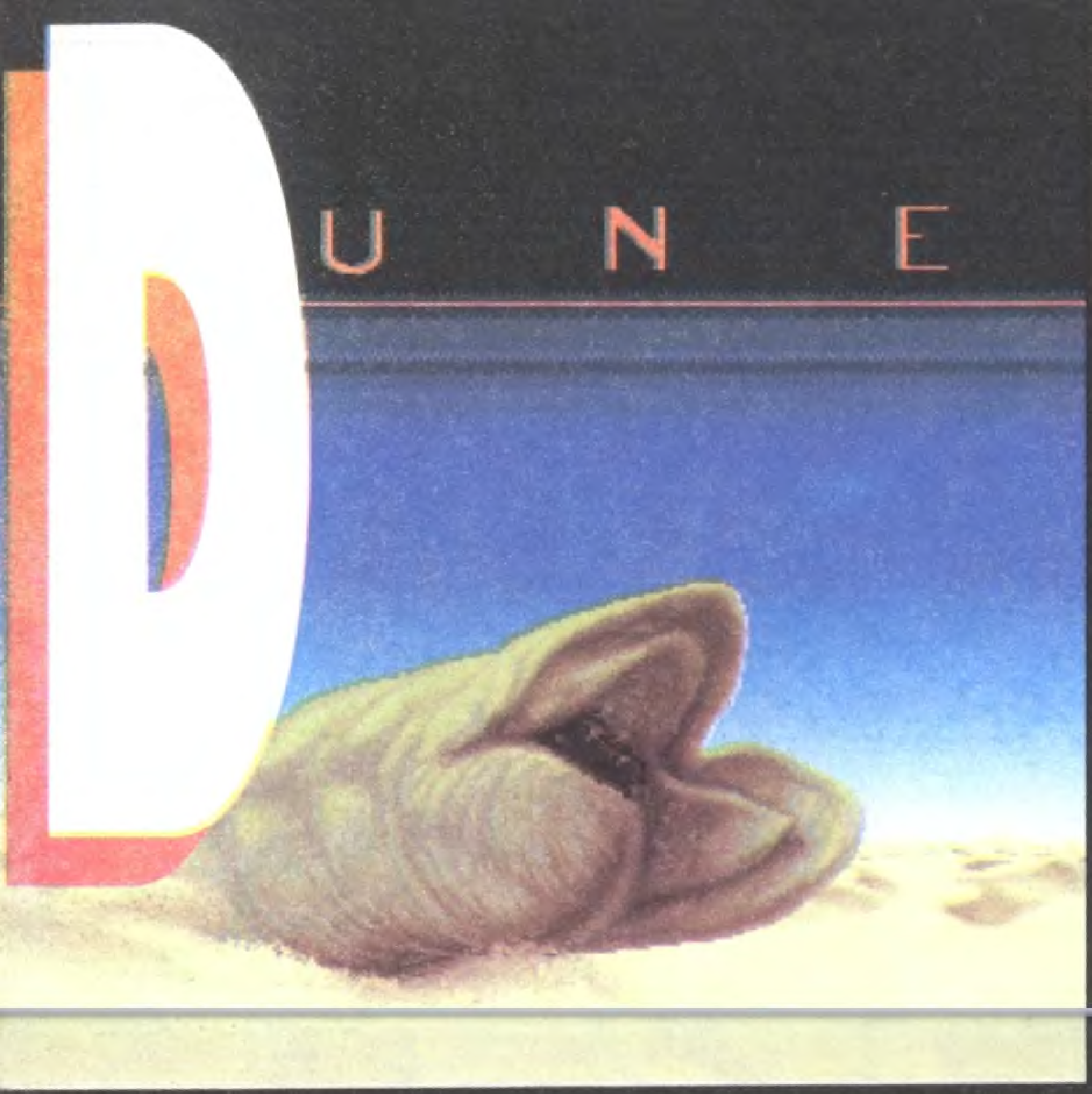
1. Idź do sali z komputerem, ale nie zapominaj, że masz do dyspozycji tylko 6 min. Komputer musisz odnaleźć w nie więcej niż 3 min. W sali z komputerem użyj karta magnetyczna/konsola.
2. Wróć do labiryntu (musisz dysponować minimum 2 min i 50 sek).
3. Podejdź do drzwi otoczonych strzałkami.

### ZWYCIĘSTWO

1. Wejdź w drzwi.
2. Pozostała Ci już tylko do obejrzenia sekwencja finałowa. Oko bieleje....
3. I żyli długo i szczęśliwie w XXXXIV wieku!

*URAN*

**FUTURE WARS**
**DELPHINE SOFT. '90**
Amiga Atari ST
PC Herc CGA EGA VGA
Atari XL/XE Amstrad
Commodore Spectrum




U

***ARRAKIS: planeta znana jako Diuna, trzecia planeta Canopusa. • FREMENI: wolne plemiona Arrakis, mieszkańcy pustyni (...) • MELANŻ: "przyprawa nad przyprawami", której jedynym źródłem jest Arrakis. Przyprawa, znana głównie ze swych właściwości życiodajnych, przyjmowana w ilościach powyżej dwóch gramów dziennie na siedemdziesiąt kilogramów wagi ciała jest łagodnie warunkująca. (...) Muad'Dib uważał przyprawę za klucz do swych proroczych zdolności. Podobnie nawigatorzy Gildii. Cena przyprawy na rynku imperialnym dochodziła aż do 620000 solaris za dekagram. • SHAI HULUD: arrakański czerw pustyni, "praszczur pustyni", "praojciec wieczności", "pradziad pustyni". (...) Czerwie pustyni wyrastają do kolosalnych rozmiarów (w głebokiej pustyni widywano osobniki dłuższe niż czterysta metrów) i dożywają sędziwego wieku, o ile się nawzajem nie pozabijają lub nie potopią w wodzie, która jest dla nich zabójczą trucizną. Większość piasku na Arrakis przypisuje się działaniu czerwia pustyni.***

***Diune, F. Herbert***

Po wielu miesiącach od momentu, w którym została zapowiedziana, Dune pojawiła się wreszcie na rynku. Najpierw była znakomita książka Franka Herberta (której fragment wykorzystał Borek w konkursie SF), potem kilka następnych książek (znacznie słabszych), jeszcze później film (taki sobie), a na koniec gra. Nie pierwszy i nie ostatni raz oglądamy taką kolejność wydarzeń, nie pierwszy i nie ostatni raz najlepszy z całego zestawu książka-film-gra jest pierwszy element. Przejdźmy jednak do rzeczy.

Dune (Arrakis) to planeta, na którą zostają wysłani Atrydzi. Arrakis nie ma wody. Zamieszkują ją Fremeni, mieszkający w siczach (SIETCH). Odwiecznymi wrogami Atrydów są Harkonnenowie, dążący do unicestwienia księcia Leto, a przy okazji do zwiększenia swego znaczenia w Imperium. Takie są najważniejsze informacje potrzebne w momencie rozpoczęcia gry, takie są główne punkty wspólne gry i książki.

Twoim zadaniem - jako syna księcia Leto, Paula Atrydy - jest zdobycie kontroli nad planetą i wygonienie z niej Harkonnenów. Musisz w tym celu namówić do przyłączenia się do siebie jak największą liczbę Fremenów. Na samym początku gry znasz tylko położenie trzech siczy, położonych najbliżej pałacu. Twoje zadanie polegać będzie na znalezieniu następnych siczy i namówieniu Fremenów by pracowali dla Ciebie i walczyli pod Twoimi sztandarami.

Zaczynasz w pałacu. Pogadaj ze wszystkimi których spotkasz - dowiesz się z grubsza, od czego zacząć. Potem poleć do znanych już siczy. Fremeni w dwóch z nich zgodzą się dla ciebie pracować, w trzeciej początkowo odmówią. Nie przejmuj się tym narazie. Weź ze sobą koniecznie Gurneya i wróć do pałacu. Tym razem Książe każe ci dowiedzieć się czegoś o filtrfrakach (STILLSUIT). Poleć do siczy Carthag-Tuek, zostaniesz wysłany do nowej siczy na wschód od niej. Poleć na wschód ornitopterem. Jeżeli weźmiesz ze sobą pasażera (Gurney) powinieneś znaleźć następną sicz bez trudu. Oprócz informacji o filtrfrakach dowiesz się, gdzie są następne dwie sicze. Poleć tam - okaże się, że Fremeni nie mogą zacząć wydobycia przyprawy bez wcześniejszego przeszukania terenu. Wróć do tych, którzy na początku nie chcieli dla ciebie pracować - teraz się zgodzą.

Przez kilka następnych dni musisz latać z miejsca na miejsce, bardzo starannie zapamiętując wszelkie informacje o nowych siczach i wykorzystując je, tudzież przemieszczając odpowiednio poszukiwaczy przyprawy i specjalistów od jej wydobycia. W jednej z siczy spotkasz Harah - weź ją ze sobą. Jeżeli w siczy jest kombajn, daj go koniecznie Fremenom, możesz też (po wybraniu czym się mają zajmować) kazać im pójść na poszukiwanie sprzętu - jeżeli gdzieś w okolicy znajduje się coś, co może im się przydać, przyniosą to na miejsce.

Co jakiś czas wracaj do pałacu i sprawdzaj, co się tam dzieje. Za którymś razem Książe każe ci przeszukać pałac razem z Jessicą. Znajdziecie dwa nowe pomieszczenia, w tym pokój komunikacyjny. Co kilka dni Imperator będzie żądał nowych transportów przyprawy (uwaga - w miarę upływu czasu żadania będą coraz częstsze i będą dotyczyły coraz większych ilości). Żeby wysłać transport musisz pójść do Duncana Idaho, pogadać z nim, zgodzić się na wysłanie transportu, zabrać Duncana do pokoju komunikacyjnego i pogadać z nim jeszcze chwilę. Ot i cała filozofia. Gdy Jessica poradzi ci byś poszedł na pustynię i pomedytował - zrób to natychmiast. Będziesz miał wizję i uzyskasz możliwość kontaktowania się z Fremenami na odległość (początkowo niewielką, ale ten dystans będzie z czasem rósł).

Za którymś pobytem w pałacu Książe zbierze wszystkich żeby cię pochwalić - okaże się, że gdzieś zniknął Gurney, Książe wyśle ciebie i Jessicę na poszukiwanie. Przy okazji okaże się, że do pałacu wrócił Thufir Hawat. Po znalezieniu Hallecka i odkryciu zbrojowni pogadaj z Thufirem - poradzi ci, byś znalazł Fremena, który będzie mógł poprowadzić innych do boju przeciwko Harkonnenom. W znalezieniu tego Fremena pomoże Ci Harah, choć nie od razu. Najpierw od któregoś z wodzów Fremeńskich musisz się dowiedzieć, że poszukiwany przez ciebie człowiek ma na imię Stilgar. Dalej pójdzie jak z płatka, Harah poprowadzi cię jak po sznurku. Co więcej, od tgo momentu Fremeni zgodzą się ćwiczyć sztukę wojenną - wyślij im do pomocy Gurneya i nie zapomnij wyposażyć ich w broń - początkowo krysonoże i rusznice, później również inne rodzaje. Narazie nie daj się namówić na spróbowanie wody życia.

Przez cały czas musisz starannie planować romieszczanie swoich oddziałów i dobrze rozdzielać im pracę - tak, by zmaksymalizować wydobycie przyprawy, a równocześnie możliwe wielu Fremenów szkolić w sztuce walki. Wysyłaj ich co jakiś czas na zwiady, a gdy znajdą forty bronione przez niewielką załogę - atakuj (przed każdym atakiem dobrze jest na wszelki wypadek nagrać stan gry). Gdyby w którejś siczy pojawili się dywersanci, wyślij tam oddział wojska - powinien ich wykryć i unieszkodliwić.

Po jakimś czasie Stilgar poradzi ci, byś odesłał Harah do domu. Zrób to, w zamian zostaniesz zapoznany z Chani. Teraz nadszedł czas, by pogadać z Jessicą, która skieruje cię do ojca. Książe postanowił zaatakować pałac Harkonnenów. Skończy się to dla niego źle, ale szczegółów dowiesz się od Hawata, który stwierdzi, że powinieneś poszukać nowych środków transportu. Teraz pogadaj na osobności ze Stilgarem - powinien nauczyć cię korzystać z czerwia (WORM). Teraz już możesz spróbować wody życia. Jeżeli przeżyjesz, będziesz mógł kontaktować się z Fremenami na całym obszarze planety.

W którejś rozmowie Hawat powie, że samo bicie Harkonnenów to za mało. Namów Jessicę do znalezienia ostatniego zamaskowanego pokoju w pałacu i zaprowadź do niego Chani. Dzięki temu trafisz do Lieta Kynesa. Pogadaj z nim, daj mu ludzi do pomocy, po czym zacznij nawadniać i obsadzać tereny na południe od siedzib Harkonnenów. Dzięki temu powinno Ci się łatwo udać wykurzyć ich ze wszystkich miejsc, poza pałacem. Gdy tak się stanie, pogadaj z Kynesem, który doradzi ostateczny atak. Stilgar poradzi, by atak przeprowadzić według planu Huffita. Zrób tak - i gra będzie zakończona.

Jeszcze kilka uwag dodatkowych. Choć zajmuje to sporo czasu, często lataj bez skakania do celu. Dzięki temu powinieneś znaleźć dodatkowe sicze (musisz jednak być z kimś). Optymalny zestaw do wydobywania przyprawy składa się z Fremenów, kombajnu i ornitoptera, który pozwala na ostrzeganie przed czerwiem i umożliwia akcję ratunkową w razie ataku Stworzyciela. W większości zdobywanych fortec znajdziesz więzionych Fremenów, którzy będą dla ciebie chętnie pracować, tam też znajdziesz sporo uzbrojenia.



























Kombajny, ornitoptery i niektóre rodzaje broni można kupić u przemytników, ale jest to zbędne, w zupełności wystarczający powinien być sprzęt znajdowany w siczach i zdobywany w fortach. Harkonnenowie znajdują się tylko w okolicach swojego pałacu, zupełnie ich nie ma na południu Arrakis. Gdy trafisz na bardzo silnie strzeżony fort (trzy oddziały) - nie atakuj. Po jakimś czasie Harkonnenowie zaatakują sąsiadnie sicze i osłabią fort - wtedy zdobędziesz go bez problemu. Pamiętaj, by w szkoleniu Fremenów brał udział Gurney Halleck. Nie atakuj słabo wyszkolonymi oddziałami - szkoda ich na to.

Uważnie słuchaj, co do ciebie mówią wszyscy których spotykasz. Niektóre informacje poajwiają się tylko jeden raz, dlatego trzeba uważać, by ich nie przegapić. Jeżeli będziesz grać rozważnie i ostrożnie, nie powinieneś mieć żadnych problemów z rozgromieniem Harkonnenów w ciągu trzech miesięcy. Według książki Paul potrzebował na to kilku lat.

To z grubsza wszystko, warto jednak zwrócić uwagę na kilka rzeczy. Na pierwszy ogień pójdzie muzyka - jedna z najlepszych jakie słyszałem. Zdarza mi się włączyć komputer i uruchomić Dunę zamiast puszczania kompaktów. Podobno zresztą jest płytka z tą muzyką. Druga rzecz - grafika. Też ciekawa, jednak po dziesięciu minutach, gdy pozna się wszystkie tła i twarze zaczyna być monotonna. A sama akcja - dosyć nudna. Na skończenie gry potrzeba kilkunastu godzin, mniej więcej trzy-cztery razy za dużo. Nie wróżę więc DUNE wielkiego sukcesu rynkowego, choć dla miłośników Herberta i gier strategicznych jest to pozycja godna uwagi.

***Robaquez***

**DUNE**
**VIRGIN GAMES '92**
Amiga Atari ST
PC Herc CGA EGA VGA
Atari XL/XE Amstrad
Commodore Spectrum

# TIPS'N'TRICKS

## Adax
**Atari XL/XE**
Żeby mieć nieskończoną ilość energii, trzeba grę uruchomić następująco: gdy wyświetlana jest plansza tytułowa nacisnąć klawisz Option, potem Select i nie puszczając ich Start. Teraz puszczamy Select i Option, a Start trzymamy naciśnięty jeszcze przez chwilę.
*Mariusz Garboś*

## Back to the Future 2
**Amiga**
Zrób pauzę i wpisz **"THE ONLY HEAT THING TO GO"**. Jesteś nieśmiertelny.
*OLDBOY'N'JORDAN*

## Bride of Frakenstein
**C-64**
Kościotrupa pozbędziesz się zabijając go trzy razy kilofem.
*R. Wieczorek*

## Bubble Bobble 2
**Amiga**
Napisz BLRBJSBJ gdy wyświetlany jest ekran tytułowy i jesteś okuty w szybkie buty.
*OLDBOY'N'JORDAN*



## Captain Gather
**Atari XL/XE**
Naciśnij na planszy tytułowej Option-Select-Start, a będziesz mógł wybrać planetę, z której zaczynasz. Uruchomienie gry przez Select-Start daje dodatkowe 5 żyć. Nazwy planet: **DELTA, MIRAX, DAVRO, ROKEA, KWANG, MAGMA, FORCE, APHIO, KERRU, TRICK, ATARI.**
*Salwador*

## Draconus
**C-64**
Do komnaty Serakosa nie wchodź, lecz wskakuj, by go zabić strzel mu w łeb dziesięć razy kulami żywego ognia.
*Padzik*

## Dragon Ninja
**C-64**
Naciskając klawisz C= przechodzisz na następny poziom.
*Mariusz Matysniak*

## Dynasty Wars
**Amiga**
Naciśnij klawisz F2 gdy wyświetlany jest obrazek tytułowy - możesz zmieniać poziomy.
*OLDBOY'N'JORDAN*

## E-Swat
**Amiga**
Zrób pauzę i wpisz **JUSTIFIED ANCIENTS OF MU MU**. Jesteś bogatszy *o 99 kredytów.*
*OLDBOY'N'JORDAN*

## F-29 Retaliator
**Amiga**
Gdy nie potrafisz lądować, nie chowaj podwozia przy starcie. Po wykonaniu misji katapultuj się nad bazą - dzięki uszkodzeniu podwozia nie zostaniez postawiony przed sądem polowym.
*GOD*

## Hard Drivin 2
Ustaw obsługę skrzyni biegów na klawiaturę. Na trasie przyspiesz do maksimum i naciśnij N. Możesz jeździć bez problemu po trawie.
*OLDBOY'N'JORDAN*

## Lasermania
**Atari XL/XE**
Gdy nie możesz przejść którejś z tras, naciśnij **"K"**.
*Myciek*

## Lotus Turbo Challenge 2
**Amiga**
Wpisz **DEESIDE** , co pozwoli Ci przejść kolejne etapy, pomimo upływu czasu.
*TheGodfather & Pilarczyk*

## Nitro
**Atari ST**
Gdy wyświetalny jest ekran z wirującym napisem naciśnij * z klawiatury numerycznej, będziesz miał nieskończoną ilość paliwa.
*ZX*

## Operation Thunderbolt
**Amiga**
Wpisz **TEDOMTAEHC** - wieczne życie.
*OLDBOY'N'JORDAN*

## Out of this World
**C-64**
Jeśli zaczyna brakować Ci żyć, naciśnij równocześnie klawisze **P, D, S i Fire.**
*A. Z. Gen. Lee*

## Pipemania
**Amiga**
Kody: 8 - Tick, 12- Dock, 16 - Ooze, 20 - Blob, 24 - Ball, 28 - Wild.
*OLDBOY'N'JORDAN*

## Populous II
**Amiga**
Tworząc własną osobowość użyj hasła **ADKITDJCVQWIRWRL**. Chcąc przyspieszyć zmagania z bogami, po wybraniu conquest wpisz za miejsce walki **"LDNEAB"**.
*W. Kubisz*

## Rockford
**C-64**
Podczas gry wciśnięcie klawiszy Restore a następnie Return powouje zmniejszenie się liczby przedmiotów, które musisz zebrać, do jednego.
*Rafał Wójcik*

## St. Dragon
**Amiga**
Naciśnij CapsLock, wpisz **DAECAFFEINATED** i naciśnij Return. Jesteś nieśmiertelny i masz taki strzał, że ho, ho!
*OLDBOY'N'JORDAN*

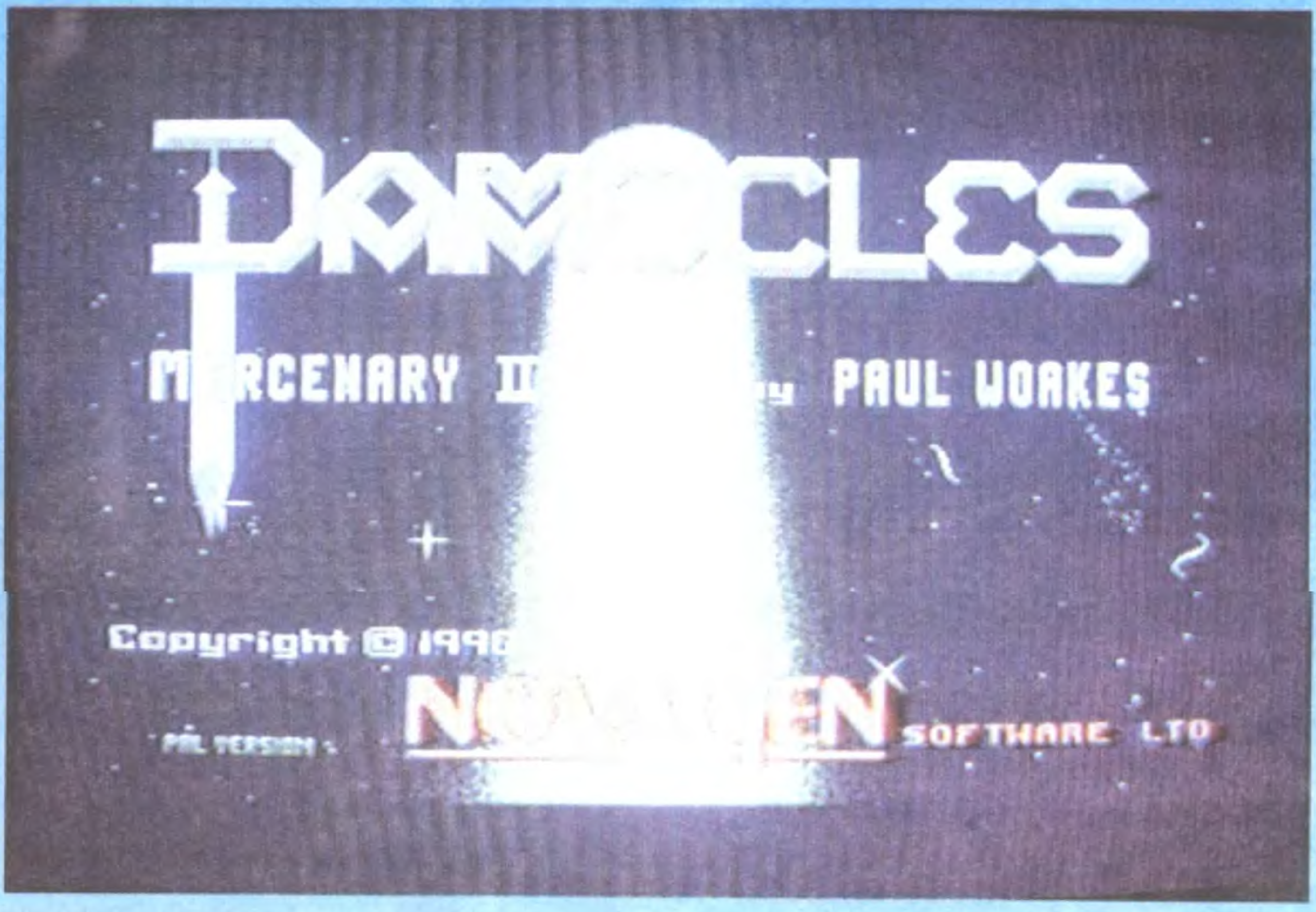
## Super Cars II
**Amiga**
Jako imiona wpisz dla pierwszego Wonderland a dla drugiego The Seer.
*OLDBOY'N'JORDAN*

## Test Drive 2
**Amiga**
bruce - zmienia napisy na tablicach (brule też), gass - przenosi szybko do stacji, gasst - przenosi do stacji ze średnim czasem.
*TheGodfather & Pilarczyk*

## The Plague
**Amiga**
Podczas ładowania zawartości ekranu trzymaj wciśnięty lewy przycisk myszy, a następnie wciśnij Fire. Jesteś nieśmiertelny.
*OLDBOY'N'JORDAN*

## Wolfenstein 3D
**IBM PC**
Uruchom grę przez wolf3d /next (lub -next). Kiedy zaczniesz grać, naciśnij tab-ctrl-enter. Teraz spróbuj Tab-G (nieśmiertelność), Tab-I (energia, amunicja, broń), Tab-N (przechodzenie przez ściany i drzwi), Tab-W (zmiana poziomu), Tab-O (mapa), Tab-P (pauza). Uwaga: działa tylko w wersji shareware (a szkoda).
*Piotrek*




**Specjalnie zaproszony przez jej Prezydenta przybyłeś na planetę Eris. Do Eris zbliża się kometa Damokles. Wkrótce nastąpi zderzenie obu ciał niebieskich, o nieobliczalnych dla społeczności Eris skutkach.**

Prezydent chce, byś zapobiegł tej katastrofie. Szkopuł w tym, że proponował to wielu przed Tobą. Wszyscy zawiedli. Został zmarnowany bezcenny czas. I Ty nie jesteś bez winy... Zwlekałeś z odpowiedzią siedem długich dni. Teraz jesteś ostatnią nadzieją społeczności Eris. Do kataklizmu pozostały zaledwie trzy godziny.

Stoisz na lądowisku portu kosmicznego Capital City. Za plecami masz swój międzygwiezdny pojazd, przed sobą -budynek kapitanatu portu i bardzo mało czasu. Co gorsza - brak Ci pomysłu. Cała nadzieja w podpowiedziach wiernego druha - pokładowego komputera Bensona.

Teraz trzeba działać szybko i rozważnie. Wejdź do budynku kapitanatu portu, w którym znajdziesz klucz do oczekującego Cię samochodu. Uruchom go i popędź dwupasmową drogą wylotową, aż do pierwszego napotkanego budynku, w którym mieści się Biuro Rządowe.

Wejdź frontowymi drzwiami a następnie udaj się na lewo. W pomieszczeniu znajdziesz dokumenty, z których treścią powinieneś się zapoznać (naciśnij ENTER, nie pomyl go z RETURN). Kiedy to uczynisz, opuść pokój i udaj się do wind. Naciśnij klawisz "2" aby wjechać na drugie piętro. Wejdź do pokoju na tym piętrze. Prezydent pozdrowi Cię i zapyta, czy podejmujesz się misji? Odpowiedź twierdzącą dasz naciskając klawisz "O" - jak OK. Wtedy prezydent poprosi Cię, abyś zabrał klucz, który znajdziesz w dolnych kondygnacjach budynku i przekaże kilka szczegółowych wskazówek.

Po spotkaniu z Prezydentem zjedź windą (naciśnij literę "B") do piwnic. Tam znajdziesz klucz. Wróć do windy. Naciśnij literę "G" aby wyjść na parter a stamtąd przed budynek. Teraz możesz odszukać nowy statek kosmiczny. Dalej - graj sam.

Podobnie jak w "Mercenary 1" - w "Damoklesie" grający nie może zginąć, nawet jeśli kometa zderzy się z Eris. Wyjątkiem jest wyjście bez skafandra z pojazdu na powierzchnię planety pozbawionej powietrza, ale i w tym przypadku masz jeszcze dziesięć sekund na bezpieczny powrót do kabiny.

**Obszar gry**

jest imponujący. Składają się nań powierzchnie dziewięciu planet i siedemnastu krążących wokół nich księżyców. Wszystkie one są dostępne dla Twoich penetracji pod warunkiem, że dysponujesz odpowiednim pojazdem i wejdziesz w ich atmosferę pod odpowiednim kątem. Powierzchnie wszystkich ciał niebieskich są pokryte morzami i lądami, pustyniami lub kraterami. Dwie z planet to gazowe giganty, na których powierzchni nie uda Ci się wylądować.

**Sposób przemieszczania się**

W grze "Damokles" możesz poruszać się pieszo lub pojazdami. Wszystkie środki transportu wymagają dysponowania odpowiednimi kluczami. Istnieją trzy rodzaje pojazdów:

1. samochody i inne pojazdy naziemne,
2. samoloty poruszające się tylko w obrębie planety lub księżyca, na którym się znajdują,
3. statki kosmiczne międzyplanetarne; mają one zróżnicowane właściwości, od dobrych do "takich sobie".

Oddzielną pozycję stanowią statki obcych cywilizacji, starające się przepędzić Cię z niektórych ciał niebieskich. Potraktuj to jako okazję do stoczenia pojedynków.

**Przedmioty**

Twój postęp w grze polega zazwyczaj na znajdowaniu różnych przedmiotów, przydatnych podczas wykonywania misji. Nie wszystkie rzeczy można znaleźć, niektóre trzeba kupić za pieniądze uzyskane ze sprzedaży innych. Sprzedać możesz pod warunkiem, że nabywca takim przedmiotem nie dysponuje. Aby sprzedać, wystarczy wejść do sklepu, upuścić przedmiot na ziemię i wyjść. Stan Twego konta powiększy się wtedy o równowartość danego przedmiotu.

W tych samych sklepach możesz nabyć potrzebny Ci przedmiot, pod warunkiem, że dysponujesz odpowiednią kwotą. Cena jest uwidoczniona na wywieszonej na ścianie tabliczce. Stan Twego konta ulegnie wówczas zmniejszeniu.

**Czas**

Twój zegar pokazuje czas, jaki pozostał do momentu zderzenia "Damoklesa" z planetą Eris. Jeśli Eris będzie nadal istniała po godzinie 0, Twoja misja zakończyła się sukcesem. Pamiętaj o szybszym upływie czasu w podróżach z prędkościami podświetlnymi. Czerwone światło na panelu kontrolnym sygnalizuje osiągnięcie prędkości maksymalnej.

**Jak zwyciężyć w grze?**

Nie oczekuj w tym miejscu dalszej, szczegółowej receptury postępowania. Istnieje wiele dróg wiodących do celu. Aby go osiągnąć, musisz:

1. Przeanalizować bardzo dokładnie treść raportu otrzymanego w Biurze Rządu. Jest w nim trop naprowadzający na prawidłowe rozwiązanie.
2. Wynotowywać wszystkie informacje podawane przez komputer na wszystkich etapach misji (bieg komunikatów zatrzymasz klawiszem RETURN).
3. Lądować w miejscach podawanych przez komputer, starannie przestrzegając współrzędnych; wystarczy drobna nieuwaga lub nadmierna szybkość pojazdu i zgubisz trop.
4. W swoich poszukiwaniach zwracać baczną uwagę na budynki i struktury wykazujące odchylenia od innych podobnych; jest to z reguły wynagradzane przez program.
5. Nie liczyć zbytnio na "uśmiech losu"; producent gry przestrzega przed tym podając dla przykładu, że na planecie Midas znajdziesz około piętnastu milionów bliźniaczych piramid. Lepiej już szukać igły w stogu siana...
6. W miarę postępów w grze utrwalać jej stan na dysku.

**Klawisze sterujące grą**

pieszo - po zatrzymaniu się statku kosmicznego na planecie Eris, automatycznie wychodzisz na zewnątrz pojazdu i dalej sterujesz joystickiem,
bieg - po naciśnięciu klawisza "R"; ponowne jego użycie powoduje powrót do chodzenia; białe światełko na panelu sygnalizuje tryb biegania,
sterowanie pojazdem - wchodzimy do pojazdu przez naciśnięcie klawisza "B", opuszczamy przez "L",
- regulacja ciągu od "1" do "9", "0" daje prędkość maksymalną pod warunkiem posiadania odpowiedniego klucza do pojazdu,
- przeciwny ciąg od F1 do F10,
- delikatne regulowanie szybkości pojazdu przy użyciu klawiszy ", " i ". " z klawiatury numerycznej,
- zatrzymanie się w czasie lotu - SPACE
- wyrwanie się z pola grawitacyjnego planety lub księżyca klawiszem "ESC",
- winda - piętra wybieramy cyframi,
- piwnice i niski parter - "B",
- parter "G",
inne klawisze - odpowiedź "tak" (OK) - literą "O",
- odpowiedź "nie" - inny klawisz,
- klawisze kursora - do podnoszenia, opuszczania i przesuwania przedmiotu,
ENTER - wyświetlenie panelu kontrolnego lub użycie trzymanego przedmiotu,
SPACE - stop,
HELP - wybranie opcji "save", "load" i "quit",
RETURN - pauza.

Możesz nagrać do 10-ciu pozycji stanu gry na czystej, sformatowanej dyskietce, klawisze nagrywania: HELP, F1 i klawisz cyfry, pod którą chcesz stan gry nagrać, ładowanie przez F2, ale zanim podniesiesz klucze w aeroporcie; F3 dla załadowania stanu gry z ESCAPE FROM TARG, F4 dla Second City.

Aktualnie zachodni fani tego gatunku gier pasjonują się "MERCENARY 3", ale to już zupełnie inna historia, o której napiszę w "TOP SECRET" za jakiś czas.

***RESET***

**DAMOCLES**
**NOVAGEN SOFT. '90**
Amiga Atari ST
PC Herc CGA EGA VGA
Atari XL/XE Amstrad
Commodore Spectrum

# SOS

**IBM**
Małgorzata Peron, os. E. Plater 12e/8, 66-620 Gubin. WSZ, D, 3", 90, MO, SO, OCZ.
Paweł Dwórznicki, ul. Dąbrowskiej 7/2, 06-300 Przasnysz. SYM, STRAT, LAB, D, 5.25", 31, MO, SO, OCZ, OF.
Radek Kabaciński, ul. Bartosika 8/38, 03-982 Warszawa. ADV, SPORT, STRAT, D, 3.5", 5.25", 68, MO, SO, OCZ, OF.
Jarosław Wiśniewski, ul. Ciechanowska 3b/34, 06-200 Maków Maz, STRAT, ANIM, D, 3.5", 5.25", 40, OCZ, OF.
Bartosz Muszkalski, os. Zielone, ul. Złota 25, 58-200 Dzierżoniów. WSZ, D, 3.5", 5.25, 150, MO, SO, OCZ, OF.

**Atari XL/XE**
Arkadiusz Myka, ul. Orzeszkowej 15, 05-300 Mińsk Maz. PRZYG, T, HARD, 150, MO, SO, OCZ.
Paweł Walczak, ul. Królewska 2/30, 00-065 Warszawa. ADV, WSZ, T, 2000, HARD TURBO, SO.
Piotr Chrzanowski, os. Piastów 47/68, 31-625 Kraków. ADV, SYM, TEKST, T, 250, SO.

**Amiga**
Wojciech Kowalski, ul. Buska 4/17, 53-236 Wrocław. D 3", 5.25", 200, WSZ, STRAT, UŻ, LOG, SYM, MO, SO, OCZ, OF.
Borys Musielak, ul. Bażyńskich 33c/3, 87-100 Toruń. SPORT, LAB, D, 3", 5.25" 50, MO, SO.
Jarosław Żółtaszek, ul. Zapolskiej 61/9, 43-135 Tychy. STRAT, SYM, ADV, PRZYG, D, 3.5", 200, MO, SO, OCZ, OF.
Mateusz Szpetkowski, ul. Szklane Domy 1/214, 31-972 Kraków. STRAT, SYM, SPORT, D, 3.5, 40, MO, SO, OCZ.
Krzysztof Ogrodniczak, ul. Reymonta 1, 15-601 Białystok. WSZ, D, 3.5", 250, SO, OCZ.
Mariusz Siewior, ul. ChŻopickiego 25, 32-510 Jaworzno. Strzeleckie, SYM, D, 3", 5.25", 70.

**Commodore**
Grzegorz Wojak, ul. Abrahama 15/10, 84-120 Władysławowo. SYM, STRAT, T, ABC, ROM, 382, MO, OF.
Arkadiusz Kapusta, ul. Kopernika 19/21, 44-117 Gliwice. SYM, T, TDK, BASF, 321, SO, OCZ.
Marcin Budzicz, ul. Wspólna 1/3, 59-310 Chocianów. WSZ, T, 200, MO, SO, OF.
Sebastian Szkodruk, ul. XX-lecia 6/3, 58-500 Jelenia Góra. SYM, LAB, SPORT, TEKST, T, 500, MO, SO, OCZ, OF.
Krzysiek Gawryluk, ul. Berlinga 42/4, 15-814 Białystok. SYM, T, ROM, 500, SO, OCZ, OF.
Paweł Piszczek, ul. Śląska 20/4, 30-003 Kraków. STRAT, SYM, HANDL, T, ROM, D, 5.25, 900, MO, SO, OCZ, OF.
Paweł Wojciechowski, ul. Bitwy pod Studziankami 10/206, 33-100 Tarnów. SPORT, SYM, PRZYG, T, ROM, 250, SO, OCZ, OF.
Marek Samlicki, ul. Stobrawska 5b, 54-211 Wrocław. DECYZ, SYM, T, ABC, 248, SO, OCZ.
Paweł Zawistowski, ul. Findera 17/6, 68-100 Żagań. SYM. LOT, T ABC, 500, MO, SO, OCZ, OF.
Wojciech Wrona, ul. Kominka 37b/33, 44-217 Rybnik. WSZ, D, 5.25, 950, OF.

**Spectrum**
Rafał Szamocki, skr. poczt. 12, 75-454 Koszalin. WSZ, D, 3", 5.25", 850.

**Atari ST**
Andrzej Kononowicz, ul. Krasińskiego 26/8, 30-061 Kraków. PRZYG, SPORT, RPG, D, 3", 5.25", 15, MO, SO, OCZ.

T - taśma (turbo), **Datas** - Datasette, **AUT** - Autoturbo, **Bliz** - Blizzard, **BB** - Black Box, **D** - dysk (rodzaj stacji), **numer** - liczba posiadanych gier. **Ulubione rodzaje gier: STRAT** - strategiczne, **ARC** - arcade, **ADV** - adventure, **SYM** - symulacyjne, LOG - logiczne, LAB - labiryntowe, TEKST - tekstowe, WSZ - wszystkie, **HANDL** - handlowe, **ZRĘCZN** - zręcznościowe, **KAR** - karate, **PRZYG** - przygodowe, **FAN** - fantasy, **RPG** - Role-Playing, **ANIM** - animowane. **MO** - mam opisy, **SO** - szukam opisów, **OF** - oferuję wymianę doświadczeń, **OCZ** - oczekuję wymiany doświadczeń, **PROF** - tylko profesjonaliści.



Od firmy ASF z Gdańska otrzymaliśmy do przetestowania grę "Monstrum". Firma oferuje grę na dysku lub kasecie z krótkim opisem i sposobem wgrywania umieszczonymi na małej kartce drobnym drukiem. Sądzę, że powinno być to nieco większe, ale może się czepiam szczegółów.

Gra jest prosta (?) - za pomocą joysticka kierujemy wężem (monstrum), który po zjedzeniu skaczących kwadracików, zwiększa swoją długość. Dwa kwadraciki powodują wydłużenie węża o jeden segment. Poruszamy się po dużej planszy. Tylko jej część jest widoczna na ekranie. Głowa węża jest ustawiona zawsze na środku ekranu, tak by była najlepsza widoczność reszty labiryntu. Ułatwia to podjęcie decyzji, w którą stronę mamy się udać przy następnym rozwidleniu dróg. Cały ekran jest płynnie skrolowany w kierunku zależnym od naszych ruchów. Wielkość i rodzaj labiryntu zależy od etapu gry. Do następnego poziomu przechodzimy po zebraniu wszystkich porcji pożywienia (kwadracików). i wślizgnięciu się do kratki ściekowej. Program pokazuje ile jeszcze kwadracików pozostało nam do zjedzenia. Oczywistym efektem zjedzenia samego siebie jest strata życia. Samych żyć, po uwzględnieniu stopnia trudności gry, nie jest zbyt dużo - tylko trzy, co z biedą wystarcza na ukończenie kilku etapów, z dojściem dalej jest krucho. Wąż nie może cofnąć się do tyłu, a więc po wejściu w ślepą uliczkę pozostaje nam tylko naciśnięcie klawisza SHIFT w celu popełnienia samobójstwa. Podczas gry należy uważać na rodzaj podłoża, gdyż po wejściu na zakropkowane pole ruchy węża zostają przyśpieszone i możemy nie zdążyć skręcić we właściwą stronę.




Tyle opisu samej gry - teraz parę uwag.

Żeby osiągnąć dobre wyniki trzeba zaopatrzyć się w sprawny i lekko działający joystick. Gra wymaga dobrej znajomości plansz, co wiąże się z dużą ilością ćwiczeń - trzeba parę godzin pograć, żeby móc uzyskać sensowny wynik. Niektóre plansze są tak zbudowane, że można je przejść bez problemu, wystarczy tylko wybrać właściwą drogę, częściej jednak trzeba się mocno skupić i uważać.

Ułatwi to cisza panująca podczas gry - co według mnie akurat w tym przypadku nie jest wadą, lecz zaletą. Niektóre plansze wymagają skupienia (szczególnie ostatnia!).

Najbardziej denerwującą wadą jest brak zapisu na dysku tablicy wyników.

W wersji kasetowej to nie przeszkadza, lecz w dyskowej jest to nie do zniesienia, dla każdego kto lubi bić swoje rekordy bez zapisywania ich flamastrem na ścianie.

Przydało by się także, aby wygląd labiryntu zmieniał się trochę między etapami - kształt murków, porcji pożywienia, czy wzór podłoża jest zawsze taki sam, co sprawia dość monotonne wrażenie.

***PROF***

# LISTY

## Ludzie, czytajta Top Secret!

Mam 14 lat. Chciałbym wiedzieć o czym mówi dwumiesięcznik Top Secret. Za odpowiedź z góry Państwu dziękuję.

Przemek

*Ręce mi opadły na murawę (podczas koszenia). Skąd on wziął nasz adres - chyba z książki telefonicznej? A może pisze doktorat z historii polskiej prasy współczesnej? TS o niczym nie mówi, co najwyżej cicho szumi przy mięciu.*

Kopalny

Cześć Rozgryzacze to ja - Wasz kopnięty fan. Chciałbym dostać Wasz zwariowany 7 numer październik-listopad 1991.

Wasz Sasza "Sherlock Holmes"

*No i git jest, chceta to se kupta, ale może byśta choć raz w życiu jak ten Herlock zaczęli od pomyślenia? I przeczytania numeru (chiba, że czytać nie umieta)?*

Kopalny

Nadal czekam (i chyba nie ja jeden) na przepis do latania i innych nieprzepisowych sztuczek w Prince of Persia.

Michał Łukaszewski, *Gdynia*

*Dżizus krajs, jak mawiają francuzi. Wszystkie te informacje były w TS3/10 na stronie 23. Jak można je było przegapić?*

Kopalny

## Oryginał, dobra rzecz!

Kupiłam ostatnio grę Zak McKraken. Wszystko szło dobrze do momentu, gdy kupowałam bilety do Londynu. Wtedy musiałam podać kod. Kodu nie znalazłam i zostałam w grze wtrącona do więzienia. Jak odnaleźć te kody (pojawiają się nie tylko przy Londynie)?

Iwona Jasińska, *Rzeszów*

*Kody znajdują się w instrukcji do gry, więc trzeba kupić oryginał. Inaczej się raczej nie da.*

Brat Marcin

Posiadam Raiload Tycoon (kopia). Gdy chciałem uruchomić trzeci pociąg pojawił się komunikat - limit pociągów przekroczony. Zabawa dwoma pociągami wydaje mi się conajmniej bez sensu. Jak można powołać do życia trzeci pociąg? Podobnie tory. Nie mogę wybudować torów, np. Lille-Reims i po chwili Poznań-Kraków. Pojawia się komunikat "Musisz dołączyć do istniejących torów". Jak można to ominąć? W TS na zdjęciu widziałem 9 pociągów i kilka sieci torów.

JOJO

*I dobrze widziałeś. Tyle tylko, że Twój Railroad Tycoon (kopia) jest piracki i źle złamany. Oj, nie popisał się taki jeden kolejarz linowy, nie popisał. Ograniczenie na dwa pociągi pojawia się wtedy, gdy nie rozpoznasz prawidłowo lokomotywy. W kopii pirackiej, najpopularniejszej w Polsce, mimo komunikatu, że identyfikacja była prawidłowa, ograniczenie nie znika.*

*Tory można kłaść tylko w jednym kawałku. Kilka różnych sieci, które widziałeś w TS10, należało do różnych przedsiębiorstw - może ich być cztery, konkurujące ze sobą.*

Naczelny

## Poke tu, Poke tam

Jestem użytkownikiem komputera Amiga 500 i mam kilka pytań związanych z tym komputerem:

1. Czy są w Polsce programy pozwalające na samodzielne pisanie własnych gier? Jeżeli tak, to jakie?
2. Jak można znaleźć w grze Cheat Mode i na czym polega metoda Commando?

Tomasz Bassarda, Kraków

Wysyłam kopertę zwrotną ze znaczkiem i proszę o opisanie mi metod Commando i Atlantis na wpisywanie nieśmiertelności do gier.

Robert Prajsnar, *Rzeszów*

*A biedny Uran twierdził, że temat nikogo nie interesuje i nie wie, czy jest sens dalej o pokowaniu pisać! Jak już wiele razy informowaliśmy nie piszemy, nie wysyłamy, a przysyłane pieniądze przeznaczamy na własne drobne przyjemności. Dla wszystkich zainteresowanych mam jednak dobrą wiadomość - Uran wydał we wrześniu książkę pt. Jak zostać "nieśmiertelnym"? (w SOETO). Mamy ją w redakcji - zawiera (w dużym skrócie) wstęp dla początkujących i opisy włamań do kilku gier - w tym także te publikowane już na naszych łamach. NIE WYSYŁAMY, NIE SPRZEDAJEMY, NIE ZNAMY ADRESU SOETO!*

Naczelny

## Hardware

Posiadam komputer IBM PC oraz monitor z kartą graficzną Hercules. Łowicz nie jest dużym miastem i są tu kłopoty ze zdobyciem oprogramowania na ten komputer, nawet jeśli uda mi się jakimś cudem zdobyć jakąś grę to nie mogę jej uruchomić. Zaraz pojawia się napis, że ta gra nie może działać, ponieważ jest zła karta graficzna. Czy taką grę można jakoś zmienić aby działała?

Arkadiusz Piątkowski, *Łowicz*

*Gry zmienić się nie da. Zwykle jedynym rozwiązaniem jest użycie emulatora - to taki programik (np. color. com), po którego zainstalowaniu gry myślą, że masz CGA a nie Herculesa. Zawartość ekranu wygląda wtedy dość pokracznie, ale od biedy można grać. Uwaga - żadnej gwarancji sukcesu. Sporo gier na CGA nie działa, a część tych, które działają, będzie się zawieszać.*

Brat Marcin

Mam do Was jedno pytanie: czy w Amidze 500 od razu wmontowana jest stacja dysków?

Cieńki Bolek

*Oj, te ośmiobitowe nawyki... A słyszałeś kiedyś o Amidze z magnetofonem? A poważniej, to wmontowana jest stacja 3. 5".*

*P. S. Cienki pisze się Cienki, a nie CieŃki.*

Brat Marcin

## Każdy może się pieprznąć...

Poruszam - pomimo groźby koszenia trawnika przed rezydencją (POWSTAŃ) Naczelnego (SPOCZNIJ) - sprawę gry Ninja. Nie dają mi spokoju dwa zdania zamieszczone w prawym górnym rogu strony 3/92 numeru Top Secretu: "... w ósmym numerze TS opublikowaliśmy (...) opis gry Ninja. (...) postanowiliśmy uzupełnić opis z TS8. " Po przeczytaniu powyższego złapałem za Top Secret 8, patrzę w Index - ani śladu, przeglądam numer strona po stronie raz, drugi - i nic! Co jest grane?! Może pomyliliście numery? Domagam się wyjaśnień.

Jaro

*Nie pierwszy, i nie ostatni, raz udało nam się coś sknocić. Konkurs (i opis) znajdowały się w TS7 (słownie: SIEDEM) na stronie 6 (słownie: SZÓSTEJ). Kto i skąd wytrzasnął numer ósmy - nikt nie wie, czy też raczej nikt nie chce się przyznać.*

Naczelny

Składam reklamację. W TS8 wpisaliście moje imię jako MACIAJ a nie MACIEJ przy wyniku 56350 na MIG-29. Przyznacie chyba, że to duża różnica. Teraz kumple się ze mnie śmieją. Wspomnijcie chociaż o tym, bo Wam to nic nie robi, a mi zwróci honor.

SKIN

*O jedną literkę tyle szumu. Niech Ci będzie - wspominamy.*

Naczelny

Ludzie, ale się porombiło (skrót od porobiło i porąbało). Wakacyjna fala upałów, która nawiedziła Polskę wprowadziła mnie w stan nie pełnej władzy umysłowej. Dopiero chwilowe ochłodzenie sprawiło, że zrozumiałem swój haniebny czyn. Poprzednia krytyka Top Secret 10 jest pisana w czasie upałów i jest NIEPOROZUMIENIEM.

prof. Krzysztof Wróbel

*No i git. Teraz jest październik i zrobiło się chłodno, za rok będą wakacje i znów nam pewnie ktoś do....*

Kopalny

## Nie dajmy się robić w balona!

Jestem posiadaczem Atari 800XL. W 8 numerze Top Secret w rubryce SOS zamieściłem ogłoszenie. W parę tygodni później dostałem list od Konrada Zarzeckiego z Łodzi, informujący mnie, że mogę kupić gry w pięciu zestawach. Wysłałem zamówienie na pierwszy z nich (GRYZOR, SPY vs SPY 4, BOMBUZAL, ATOMIX, ROBOCOP, NORTH AND SOUTH

# LISTA PRZEBOJÓW

| ATARI XL/XE | AMIGA | IBM PC | ATARI ST | COMMODORE |
|---|---|---|---|---|
| | | **HITY** | | |
| A.D. 2044 | Pirates | Test Drive III | Powermonger | Rick Dangerous |
| Lasermania | Another World | F-19 | F-29 Retaliator | Microprose Soccer |
| Saper | Mega Lo Mania | Test Drive II | F-15 Strike Eagle II | Giana Sisters |
| Miecze Valdgira | Prince of Persia | Golden Axe | | The Last Ninja II |
| Operation Blood | Populous II | A-10 Tank Killer | | Klax |
| | | **SHITY** | | |
| Tarzan | Formula 1 3D | Alley Cat | Blood Money | Pole Position |
| Death Race | Arkanoid | Zaxxon | Savage | Predator |
| Ninja Master | Robocop II | Dig Dug | Harley Davidson | Turbo Esprit |
| Blue Max | Horror Zombies | Atomix | | Operation Wolf |
| Green Beret | Indiana Jones III | Test Drive I | | Arkanoid |
| | | **DEMA** | | |
| Big Atari 8-bit Demo | RSI Mega Demo | VGA-Demo | Life's a Bitch | Batmania |
| Compy Shop | Walker Demo | Scream Tracker Demo | Dark Side of the Spoon | Merry Christmas |
| Das Omen | Dionisus | Nikki Demo | Ooh Cirkey Wot a Scorcher | London Demo |
| | | **UŻYTKI** | | |
| Chaos Music Composer | X-Copy | IPC Glob | Deluxe Paint | Art Studio |
| Koala | Deluxe Paint IV | Windows 3.1 | Fast Copy Pro | Voicetracker 4.0 |
| Magic Pointer | Deluxe Paint III | Lotus 1-2-3 | Protracker | Koala Painter |

# DYSKIETKOWY POKER

STAFF OF KARNATH

Darzę dużym sentymentem tę prościutką, ale o całkiem przyzwoitej grafice grę. Jej wersja dyskietkowa od taśmowej różni się jedynie tytułową planszą, przedstawiającą zamek Karnath. W jego zakamarkach ukryty jest tajemniczy obelisk, który musimy odszukać i zniszczyć. Przyjemność odgadnięcia jak to zrobić pozostawiam Czytelnikom. Walnie w tym dopomoże zatrzymanie upływu energii bohatera, który traci ją w zetknięciu z różnymi stworkami pilnującymi części amuletu. Poziom jego energii podawany jest w procentach i na początku gry wynosi, oczywiście, 100%. Metodą Commando odszukujemy:

```
0A70  LDA  #$64;   energia wynosi 100 % i
0A72  STA  $6FFE;  jest przechowana w $6FFE
1602  DEC  $6FFE;  zmniejszanie poziomu energii
```

Zastąpienie DEC $6FFE przez LDA $6FFE powoduje, że licznik energii kręci się w "kółko" od zera do 100, lecz grę można kontynuować do zwycięskiego końca. Przyjmując konwencję gry, włamanie to określił bym jako 90 %. Dobry "włamywacz" bez trudu zatrzyma licznik energii, aby cały czas wskazywał 100 %. Rzućmy okiem na otoczenie rozkazu DEC $6FFE, w kierunku adresów o niższych wartościach:

```
15DB  LDA  #$01     15CE  DEC  $322E
15BF  STA  $6FFD    15D1  DEC  $07DE
15C2  STA  $07CB    15D4  LDA  $07DE
15C5  RTS  15D7     CMP   #$39
15C6  LDA  $322E    15D9  BNE  $15EA
15C9  CMP  #$00     ..
15CB  BNE  $15CE    ..
15CD  RTS  1602     DEC   $6FFE
```

Jak widać, rozkaz DEC $6FFE pozornie znajduje się w podprogramie JSR $15CE. Jednak w programie gry nie ma odwołań do tego adresu jako JSR $15CE lub JMP $15CE. Kilka bajtów powyżej figuruje jednak rozkaz BNE $15CE, który warunkowo przerzuca program do $15CE. W tej sytuacji trzeba sprawdzić czy w programie są jakieś odwołania do adresu $15C6, który wydaje się być początkiem podprogramu zawierającego w sobie rozkaz DEC $6FFE. Faktycznie, pod adresem $18DB znajduje się JSR $15C6. Zgodnie ze stosowaną praktyką wpisujemy RTS w adres $15C6. To jest to. Licznik ani drgnie, niezależnie od tego czy DEC $6FFE zastąpiliśmy przez LDA $6FFE czy też nie. Ujrzenie napisu "Abode of Karnath destroyed" jest teraz bardziej prawdopodobne.

URAN

# RETRO

## WYPRZEDAŻ NUMERÓW ARCHIWALNYCH

### ZASADY NABYWANIA

Na konto Spółdzielni: BANK AGROBANK S.A. Nr. Konta 470005-1834-131. Warszawa, ul. Grochowska 262, należy wpłacić wyliczoną na podstawie kuponu sumę pieniędzy, powiększoną o koszty wysyłki.
Dowód wpłaty lub jego kserokopię wraz z wypełnionym kuponem należy przesłać na adres: Spółdzielnia BAJTEK, ul. Wspólna 61, 00-687 Warszawa, z dopiskiem na kopercie: RETRO.
Ponieważ posiadany przez nas zapas numerów zmniejsza się, może zaistnieć sytuacja niemożliwości realizacji całości lub części zamówienia.
W takiej sytuacji proponujemy dwa rozwiązania. Pierwsze, to zwrot pieniędzy przekazem pocztowym. Drugie, to prosta loteria fantowa na następujących zasadach:
Jeśli z zamówienia nie można wysłać jednego lub dwóch numerów, to kwota za nie zostaje przekazana do „skarbonki". Po upływie kwartału za wszystkie pieniądze dokonamy zakupu drobnych akcesorii komputerowych i rozlosujemy je wśród uczestników loterii. Zwycięzcy otrzymają nagrody a wszyscy uczestnicy zostaną skreśleni z listy.
Lista zwycięzców zostanie opublikowana w Bajtku.
Prosimy zatem osoby zainteresowane uczestnictwem w loterii o zaznacznie tego faktu w odpowiednim miejscu kuponu. Jeśli deklaracja nie zostanie złożona lub będzie brakować więcej niż dwa numery, to zwrot gotówki nastąpi automatycznie.

| | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| BAJTEK | 1990 | | | 3-4 | | | | | | 9-10 | | 11-12 | | [ ] | * 8.000 zł = | [ ] |
| BAJTEK | 1991 | 1 | | 3 | 4 | | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | [ ] | * 10.000 zł = | [ ] |
| BAJTEK | 1992 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | | | [ ] | * 10.000 zł = | [ ] |
| C&A | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | | | | | [ ] | * 10.000 zł = | [ ] |
| TOP SECRET | | | | | | | | | | | 10 | 11 | | [ ] | * 10.000 zł = | [ ] |
| MOJE ATARI | | | 2 | | 4 | 5 | 6 | 7 | | | | | | [ ] | * 8.000 zł = | [ ] |

KOSZTY WYSYŁKI:

| | |
|---|---|
| 1 numer | - 2000 zł |
| 2-5 numerów | - 3000 zł |
| 6 i więcej numerów | - 5000 zł |

Razem: [ ] egz. za: [ ]

+ koszt wysyłki: [ ] zł

DO ZAPŁATY: [ ] zł

[ ] w przypadku niemożliwości realizacji zamówienia, deklaruję udział w loterii

Imię: .......................... Adres: ..........................................................................................
Nazwisko: .......................... ..........................................................................................

# LISTY c.d.

oraz SECRET OF MONKEY ISLAND). W ulotce była zamieszczona informacja: "Oczywiście WSZYSTKIE programy są PEŁNOSPRAWNE i bez problemu "chodzą" na ośmiobitowym ATARI (65XE, 800XL, 800XE, 130XE itp).

Zamówienie wysłałem 19. 03. 1992 r. W połowie lipca przyszła przesyłka, za którą musiałem zapłacić 40000 zł. Była w niej instrukcja i kaseta. Większość programów się nie wgrywa, a niektóre okazują się oszustwem - np. ATOMIX to DEFENDER z polskimi opcjami (np. player to gracz, level - poziom itd). Spy vs Spy 4 to głupi dowcip. Po wgraniu pojawia się READY i nic nie można zrobić - RUN nie daje żadnego efektu. Listing zawiera same linie REM.

Tomasz Fiedler

*No cóż, trafić na oszusta żadna przyjemność, ale i żadna sztuka. Naczelny ostatnio spędza czas użerając się z pewnym sprzedawcą samochodów (nie kupujcie przez EUROWACAR - i powiedzcie innym, żeby tego nie robili!). Nie jest to pierwszy przypadek cwaniactwa związanego z prowadzonymi przez nas rubrykami, kiedyś była afera z KSZ w Bajtku. Nie jesteśmy w stanie sprawdzać wszystkich nadsyłanych ogłoszeń, każdy musi więc sam się pilnować i oceniać, czy ma do czynienia z jakimś szwindlem czy nie. SOS ma służyć pomocy w wymianie informacji, a nie w zarabianiu pieniędzy, dlatego jeżeli ktokolwiek z ogłaszających się w SOS żąda od Was zapłaty, lub jeżeli po wydrukowaniu Waszego adresu ktoś oferuje swoje usługi za gotówkę - przepędzajcie go na cztery wiatry.*

Brat Marcin

### Poczta do (i od) Kopalnego.

CZEŚĆ KOPNIĘTE ŚWIRY TO JA WETERAN WIETNAMU JESTEM WŁADCĄ WSZECHŚWIATA I NIE MYŚLCIE SOBIE ŻE SIĘ WAS BOJĘ MAMINSYNKI I ŻADNEJ KRYTYKI NA TEMAT TEGO LISTU ZROZUMIANO GŁĄBY?!

A TERAZ PYTANIE: ALE PRZED NIM OPOWIEŚĆ: OD MIESIĄCA BIORĘ NERWOSOL A WIECIE DLACZEGO HĘ? BO JESTEM ZDESPEROWANY I GOTOWY NA WSZYSTKO SIEDZĘ SOBIE PRZED TELEWIZOREM GAŁY WYCHODZĄ MI Z ORBIT W JEDNEJ RĘCE ŚCISKAM KURCZOWO JOYSTICK ... W DRUGIEJ JESZCZE BARDZIEJ KURCZOWO TASAK. ŚLINA ŚCIEKA MI Z GĘBY A WSZYSTKO TO PRZEZ JEDNĄ MAŁĄ I GŁUPIĄ GRĘ DRACONUS 1 NA COMMODORE 64 WŁARZĘ DO KOMNATY WIDZĘ SMOKA JESTEM HEPI ROZPLASKUJĘ MU RYJ NA SCIANIE WDRYNDALAM SIĘ DO DRUGIEJ I WIDZE SMOKUSA DEBILUSA NAJBARDZIEJ HYTRĄ I ZAŻARTĄ ISTOTĘ Z JAKĄ DO TEJ PORY WALCZYŁEM ALE ZE MNĄ NIE WYGRA GADZINA WYRWĘ ŁEB INASIKAM DO SZYI DOBRA A TERAZ JAK GO WYKOŃCZYĆ??????????

Z POWAŻANIEM MISTRZ I WŁADCA WSZECHŚWIATA CZŁOWIEK O PSEUDONIMIE

DRYBCIO
*Z POGÓRZA*

*TY..... . .... ......, ..... ...... . ... ...... . ........ ....! A. ..... .. ........, .. ...... ..........,  .. ... .. ........!*

Kopalny

*Kopalny - następnym razem mniej uczucia, więcej treści. Wulgaryzmy i inwektywy wyciąłem, bo czytelnik może się obrazić. Poza tym nie rozwiązałeś podstawowego problemu - co zrobić z tym cholernym smokiem. Twoje szczęście, że sezon kośny już się skończył i trawniczek śniegiem przyprószony!*

Naczelny

# Bądź oryginalny - kup oryginał

## a przekonasz się o ile lepszy jest od „pirackiej" kopii

**TYLKO U NAS:**

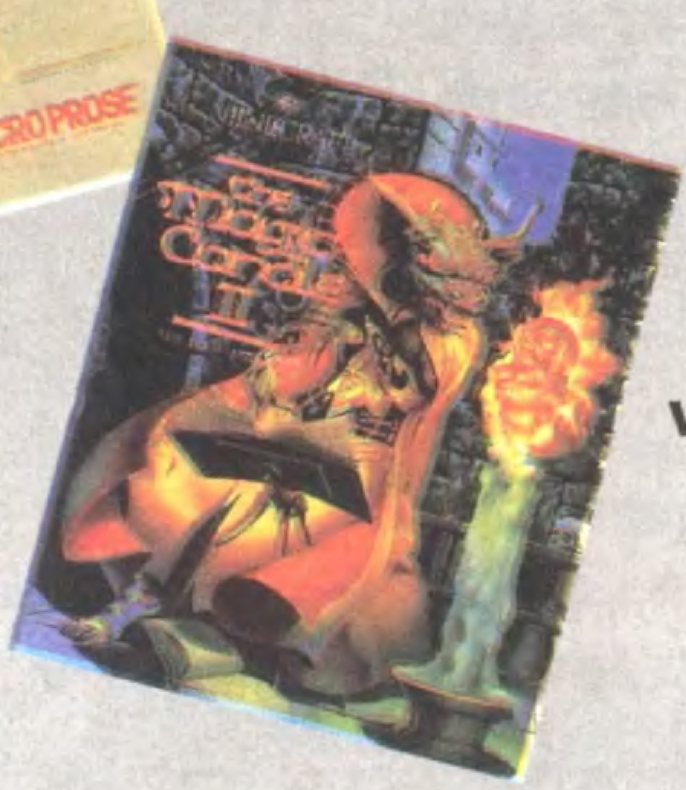
***Global Effect, Steel Empire, Theatre of War, F-117A, Railroad Tycoon, Silent Service II, King's Quest VI***

**i wiele innych najnowszych programów w oryginalnych opakowniach z pełnymi instrukcjami w języku polskim w cenach o 50-80% niższych od cen obowiązujących w Europie Zachodniej**

**Oryginalne i licencjonowane gry i programy użytkowe dla twojej Amigi, IBM PC, Atari ST, Commodore 64 oferuje IPS Computer Group, wyłączny przedstawiciel na Polskę firm:**

**ELECTRONIC ARTS, DOMARK, MICROPROSE, SIERRA, RAINBOW ARTS.**



**NASZE PROGRAMY MOŻNA KUPIĆ M. IN. W:**

**Marmet Interplay, Zabrze, ul. 3-maja 19**
**Datex, Łódź, ul. Piotrkowska 97**
**Kraków, ul. Kalwaryjska 9 lub ul. Wiślana 8**
**Protech, Warszawa, ul. Świętokrzyska 39**
**Dabi, Rzeszów, ul. Geodetów 1**
**Pomarex, Lublin, ul. Bernardyńska 20**
**INFO, Legnica, ul. Złotoryjska 6**
**Vadim, Zielona Góra, ul. Kupiecka 28**
**TAL, Białystok, ul. Lipowa 10**
**MicroFan, Olsztyn, ul. Działkowa 25**
**Video Komputer Studio, Świdnica, ul. Żeromskiego 26 Bajtek,**
**Baltona, Gdynia, ul. 10 lutego**
**Amisoft, Szczecin, Al. Niepodległości 38a**
**ACS, Kielce, ul. Leśna 7**
**Atapol, Bydgoszcz, ul. Gdańska 45**
**Motus, Gdynia, ul. Abrahama 11**
**Kol-Comp, Koło, ul. Słowackiego 2**
**MAX, Skierniewice, ul. Rynek 24**







**ZAPRASZAMY DO WSPÓŁPRACY WŁAŚCICIELI SKLEPÓW KOMPUTEROWYCH I KSIĘGARNI**
**ZAPEWNIAMY STAŁE DOSTAWY I ATRAKCYJNE MARŻE HANDLOWE**

---

ASF s.c. proponuje Państwu gry komputerowe dla Atari XL/XE, C-64, Amiga i IBM PC. Prowadzimy sprzedaż hurtową (korzystne rabaty!) oraz wysyłkową. Oferujemy programy produkcji własnej oraz gry, programy użytkowe i edukacyjne innych firm. Aktualną pełną ofertę wraz z cenami przesyłamy na życzenie.

**Nasz adres:**

**ASF s.c.**
**ul.Rzeczypospolitej 8**
**80-369 Gdańsk**
**tel. (0-58) 53-15-15 wew. 243**
**fax (0-58) 56-11-12**

**Polecamy następujące programy produkcji własnej dla komputerów:**

### Atari XL/XE

**MIECZE VALDGIRA** - karzeł Aldir wyrusza na poszukiwanie pięciu legendarnych mieczy by uwolnić Heldgor od klątwy ... 38.000
**MIECZE VALDGIRA II - WŁADCA GÓR** - musisz odzyskać tron Królestwa Karłów opanowany przez złego władcę gór ... 53.000
**ARTEFAKT PRZODKÓW** - najlepszy agent Imperium zostaje wysłany by ocalić swoją rasę; przygodowo zręcznościowa ... 53.000
**MAGIA KRYSZTAŁU** - czarodziej Tannatos pragnie zemsty na demonie Syrylaku; przygodowo-zręcznościowa ... 53.000
**KRUCJATA** - gra przygodowo-zręcznościowa w stylu filmów o przygodach Indiany Jonesa ... 53.000
**KRÓTKIE SPIĘCIE** - przygody znanego z filmu sympatycznego robota; nowość wśród gier przygodowo zręcznościowych ... 38.000
**MONSTRUM** - efektowna, wciągająca gra zręcznościowa ... 38.000
**KULT** - bardzo dynamiczna strzelanina ... 38.000
**FATUM** - atarowska wersja strzelaniny Xenon II-Megablast ... 38.000
**MUFF/DRUTT** - zestaw dwóch gier zręcznościowych ... 38.000
**PRZEMYTNIK** - gra ekonomiczno-decyzyjna z barwną grafiką ... 38.000
**IQ MASTER** - wciągająca gra zręcznościowo-edukacyjna ... 38.000
**SKARBNIK** - niebanalna gra logiczna ... 38.000
**SOUND TRACKER** - znakomity program muzyczny, podobny w obsłudze do amigowskiego odpowiednika ... 38.000
**BIG ASEMBLER** - najlepszy z dostępnych na Atari edytor-asembler, przy pomocy którego powstały wszystkie gry naszej firmy; daje użytkownikowi 59 kilobajtów(!) wolnej pamięci dzięki umieszczeniu na kartridżu; możliwa współpraca z magnetofonem w systemach standard i Turbo 2000 (dostępny z tego samego kartridża!) oraz z większością DOS-ów ... 190.000

### Amiga / IBM PC

**ORTOS** - znakomita gra ortograficzna dla jednej lub więcej osób; bardzo dobra grafika i muzyka (Amiga) ... 90.000
**IQ MASTER** - wersja znanej z Atari świetnej gry logicznej ... 90.000

W podane ceny wliczony jest koszt programu i opłaty pocztowe. Przy zamówieniach dwóch i więcej programów oferujemy zniżki. Regulacja należności następuje przy odbiorze przesyłki. Ceny mogą ulec zmianie z powodów niezależnych od naszej firmy. W zamówieniach prosimy zawrzeć nazwy programów, typ komputera oraz imię, nazwisko i dokładny adres zamawiającego. Aktualny katalog wysyłamy na życzenie po nadesłaniu koperty zwrotnej ze znaczkiem.

Miejsce na korespondencję

**Miejsce na znaczek** za 1000 zł (pocztowy)

Nadawca:
Imię: ..........................................
Nazwisko: ...............................
ulica,nr ......................................
kod,miejsc.: ..............................

# TOP SECRET

**ul. Wspólna 61**

**00-687 Warszawa**


Miejsce na korespondencję

**Miejsce na znaczek** za 1000 zł (pocztowy)

Nadawca:
Imię: ..........................................
Nazwisko: ...............................
ulica,nr ......................................
kod,miejsc.: ..............................

# TOP SECRET

**ul. Wspólna 61**

**00-687 Warszawa**

Miejsce na korespondencję

**Miejsce na znaczek** za 1000 zł (pocztowy)

Nadawca:
Imię: ..........................................
Nazwisko: ...............................
ulica,nr ......................................
kod,miejsc.: ..............................

# TOP SECRET

**ul. Wspólna 61**

**00-687 Warszawa**


Odcinek do wysłania

Zł ..........................
Słownie zł ..........................
..........................
Wpłacający ..........................
Dokładny ..........................
adres ..........................
i kod ..........................

**Spółdzielnia BAJTEK**
**Warszawa, ul. Wspólna 61**

Bank Agrobank S.A. 470005-1834-131
ul. Grochowska 262
04-398 Warszawa

Datownik

odpis

podpis przyjmującego

Potwierdzenie dla wpłacającego

Zł ..........................
Słownie zł ..........................
..........................
Wpłacający ..........................
Dokładny ..........................
adres ..........................
i kod ..........................

**Spółdzielnia BAJTEK**
**Warszawa, ul. Wspólna 61**

Bank Agrobank S.A. 470005-1834-131
ul. Grochowska 262
04-398 Warszawa

Datownik

Opłata

podpis przyjmującego

Odcinek dla posiadacza rachunku

Zł ..........................
Słownie zł ..........................
..........................
Wpłacający ..........................
Dokładny ..........................
adres ..........................
i kod ..........................

**Spółdzielnia BAJTEK**
**Warszawa, ul. Wspólna 61**

Bank Agrobank S.A. 470005-1834-131
ul. Grochowska 262
04-398 Warszawa

Datownik

Opłata

podpis przyjmującego

Odcinek dla poczty

Zł ..........................
Słownie zł ..........................
..........................
Wpłacający ..........................
Dokładny ..........................
adres ..........................
i kod ..........................

**Spółdzielnia BAJTEK**
**Warszawa, ul. Wspólna 61**

Bank Agrobank S.A. 470005-1834-131
ul. Grochowska 262
04-398 Warszawa

Datownik

Opłata

podpis przyjmującego

| Tytuł / Liczba kolejnych zeszytów | 3 | 6 | 12 | liczba egz. |
|---|---|---|---|---|
| Bajtek | X | 60000 | 120000 | |
| C&A | 30000 | 60000 | X | |
| TOP SECRET | 27000 | 54000 | X | |

Kupon ważny do 31.12.1992 r.

tu zanotuj, co zamówiłeś:

Wpłat dokonywać na konto:
Spółdzielnia BAJTEK
Bank "Agrobank S.A."
470005-1834-131
ul. Grochowska 262
04-398 Warszawa

## Warunki prenumeraty:

- Prenumerata zawarta przed upływem ważności kuponu gwarantuje niezmienność cen.
- Przesyłka pocztowa nie wymaga dodatkowych opłat.
- Jeżeli w ciągu 2 tyg. od pojawienia się numeru w kioskach przesyłka nie nadeszła, prosimy o kontakt.
- Za błędy wynikające z niestarannego wypełnienia formularza redakcja nie ponosi odpowiedzialności.
- Prosimy o staranne i wyraźne wpisanie odpowiednich liczb egzemplarzy.

S O S

## OFERTA WYMIANY

TOP SECRET

INTERESUJĄ MNIE GRY TYPU

MAM ___ GIER

TYP KOMPUTERA

OPISY: MAM / SZUKAM

NOŚNIK: TAŚMA,TURBO (JAKIE?) / DYSK 3" 3.5" 5.25"

☐ PROFESSIONALS - ONLY HOT STUFF

WYMIANA DOŚWIADCZEŃ: OCZEKUJĘ / OFERUJĘ

| Paliwo | |
|---|---|
| Kredytki | |
| Zakup | |
| Sprzedaż | |
| Planeta | |



## konkurs kosmiczny - KUPON

## LISTA PRZEBOJÓW
komputera typu ..........

### HITY
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10

### SHITY
1
2
3
4
5
6
7

### HIGH SCORE

### OLIMPIADY I WYŚCIGI

PSEUDO:

Scan by Vangis 2007

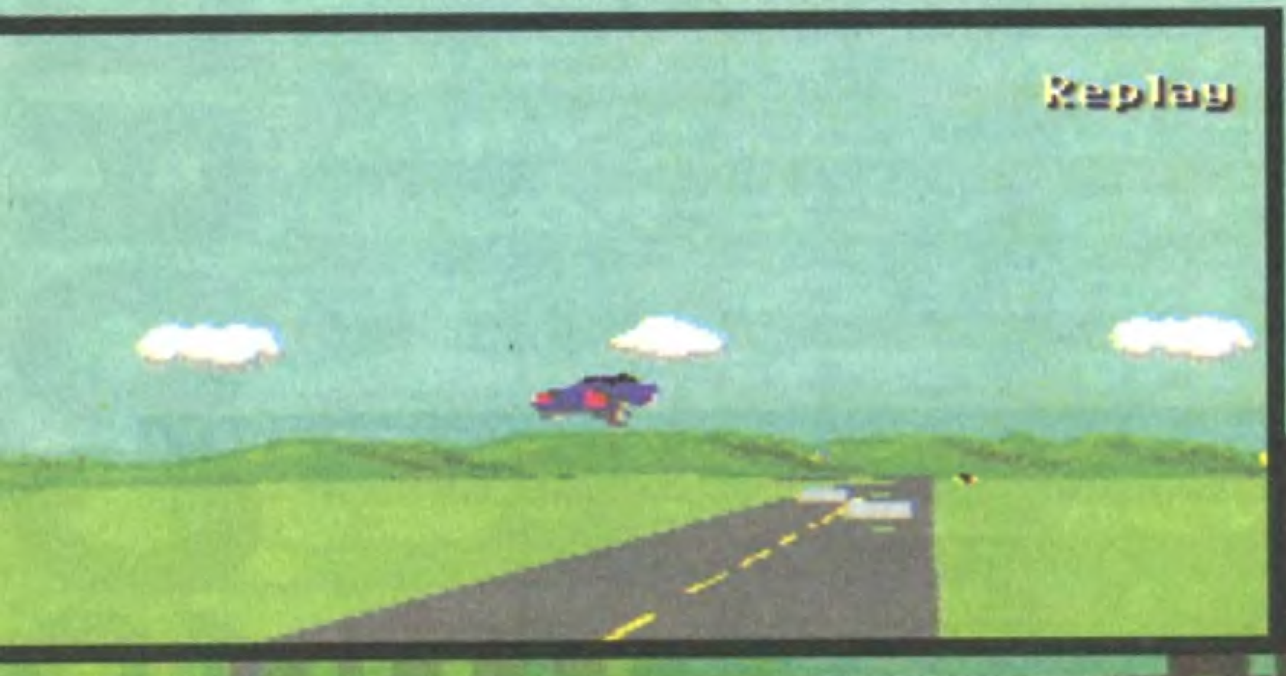



# HIGH SCORE

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1943 | 6150 | c64 | Paweł Mieczkowski |
| A-10 Tank Killer | 84983 | IBM | Cubbas |
| A-10 Tank Killer | 81620 | amiga | Karo |
| A.D.2044 | 100 | %, xe | Qwerty |
| Ace of Aces | 76000 | c64 | R. Felcenloben |
| Agony | 191350 | Amiga | Adam Ulko |
| Air Raid | 11730 | xe | Paweł Krycki |
| Air Support | 7200 | xe | Michael Jordan |
| Apidya | 75000 | amiga | Robert Makowski |
| Apidya II | 127250 | amiga | Robert Makowski |
| Arax | 201000 | xe | Michael Jordan |
| Arkanoid | 638000 | cpc | Thrashman |
| Arkanoid | 633100 | c64 | Piter |
| Arkanoid II | 525000 | ibm | Mateusz Molasy |
| Arkanoid II | 162180 | (10), spe | Kidnapper |
| Atom Ant | 185000 | c64 | Zając |
| Baby Jo | 23600 | amiga | Fred Zwycięzca |
| BlockOut | 241650 | IBM | Adalbert |
| Blues Brothers | 15650 | ibm | Bonzo |
| Bomb Jack | 186300 | cpc | Air Chris |
| Bomb Jack | 762510 | spe | Kidnapper |
| Bomb Jack | 228420 | amiga | Lucke Skywalker |
| Bomb Jack II | 456000 | c64 | Tom Sienkiel |
| Bounty Bob | 43540 | c64 | Adam Marten |
| Bruce Lee | 178275 | xe | Micro |
| Buggy Boy | 102010 | c64 | Kamikaze |
| Buggy Boy | 102650 | cpc | Air Chris |
| Buggy Boy | 84000 | amiga | Fred Zwycięzca |
| Bulldog | 2306500 | c64 | Old Car |
| Cabal | 171000 | c64 | Rafał Iwaniec |
| Cavernia | 15000 | xe | Łudy Alen |
| Chuck Rock | 267525 | amiga | Bobo X |
| Clawns & Ballons | 76000 | xe | Sebastian Mucha |
| Cobra | 256400 | c64 | Paweł Rein |
| Colorado | 100 | %, amiga | Adam Ulko |
| Colorado | 100 | %, STE | M C Minuś |
| Commando I | 4597500 | c64 | Paweł Dumza |
| Crack-Up | 23760 | xe | Bilo |
| Creatures II | 26760 | c64 | Sybir |
| Creep Show | 981280 | xe | Michael Jordan |
| Crime Wave | 5600000 | ibm | Adalbert |
| Cyberblocks | 863645 | c64 | Maciej Dylski |
| Cybernoid | 98500 | ams | Krzychu |
| DMM | 828020 | c64 | Mikula |
| Death Race | 417024 | xe | Shark |
| Del | 420000 | $, c64 | Kamikaze |
| Dragon Ninja | 972000 | spe | Kidnapper |
| Druid | 90 | %, xe | Kascor & Ace |
| Duotris | 311040 | c64 | Cruel Dude |
| Dynamix | 12357 | c64 | Cruel Dude |
| Eco Quest | 700 | ibm | Bonzo |
| Electrician | 197491 | xe | Cik |
| Elf | 618300 | ibm | Marvel |
| Elite | 310000 | spe | Jerzy Jaxa-Rozen |
| Empire Strikes Back | 219180 | cpc | Thrashman |
| Eastern Front | 140 | xe | Łudy Alen |
| Exploding Wall | 20930 | xe | Paweł Kryki |
| F-117 | 2640 | ibm | Scoroops |
| F-15 Strike Eagle II | 4800 | amiga | Fred Zwycięzca |
| Fast Break | 166 | c64 | Piotr Janota |
| Fernandez | 9500000 | c64 | Sky-Man |
| Five Forget | 987600 | c64 | Zomo |
| Five and Ice | 232750 | amiga | Bobo X |
| Flimbo's Quest | 43550 | c64 | Rafał Iwaniec |
| Flimbo's Quest | 72200 | c64 | Joy-man |
| Fred | 325160 | xe | Łudy Alen |
| Freddy Mardest | 427900 | cpc | Air Chris |
| Fungus | 6375 | c64 | Paweł Rein |
| Gladiator | 29600 | (11), c64 | Marcin Łakomy |
| Gods | 1395986 | amiga | Gods Maniac |
| Gremlins | 627250 | xe | Zając |
| Gunfighter | 1175 | $, xe | Micro |
| Gunfighter | 3218 | c64 | Dominator |
| Gunrunner | 124850 | c64 | Dominator |
| Hans Kloss | 74060 | xl | Paweł Zabłocki |
| Harrier Attack | 31100 | ams | Krzychu |
| Heavy Metal | 1192 | ibm | Adam Klaja |
| Hell Hole | 955000 | c64 | Fly |
| Hero | 752520 | xe | Remi T |
| High Noon | 18988 | c64 | Michał Szklarz |
| Hugo | 10000 | ibm | Kielbik |
| Humanoid | 32720 | xe | Jaro |
| IK+ | 180000 | ste | M C Minuś |
| Ikari Warriors | 1728000 | c64 | Zając |
| Ikari Warriors | 1133400 | spe | Jerzy Jaxa-Rozen |
| Indianapolis | 140000 | c64 | Zomo |
| Inside | 56000 | xl | Paweł Zabłocki |
| Inside | 17200 | xe | Kruko |
| James Pond II | 3860920 | amiga | Bobo X |
| Jet Bike Simulator | 8360 | c64 | R. Felcenloben |
| Joust | 5322750 | xe | Remi T |
| Kane | 33900 | c64 | Adam Marten |
| Karateka | 100 | %, ibm | Morla |
| Klax | 285000 | c64 | Zając |
| Kolony | 58273450 | xe | Zając |
| Kung-Fu Master | 285200 | c64 | Mirek Okoński |
| Labyrinths | 29 | sek, xe | Cik |
| Laser Gates | 62925 | xe | Kascor & Ace |
| Laser Hawk | 370220 | xe | Remi T |
| Laser Hawk | 131830 | c64 | Dominator |
| Lasermania | 53 | poz, xe | Bilo |
| Lemmings | 54 | lev, ibm | Adalbert |
| Loco | 154200 | c64 | Delągi |
| Macadam | 595000 | ibm | Mateusz Molasy |
| Mach 3 | 192384 | ibm | Wojciech Kazek |
| Madness | 4408 | c64 | Piotr Sonnenberg |
| Maoluex | 4100 | c64 | Plicha |
| Mario Bross | 24865 | c64 | Żółwik |
| Master Head | 8 | lev, xl | Kuba |
| Memory | 13287 | c64 | Padzik |
| Metal Mutant | 11100 | amiga | Rudolf |
| Midnight Resistance | 26400 | c64 | Pöl |
| Miecze Valdgira | 98900 | xl | Paweł Zabłocki |
| Mirax Force | 357800 | xl | Kubba |
| Monster Munch | 59510 | c64 | Mikula |
| Montezuma's Revenge | 179700 | xe | Zając |
| Movie Business | 68345000 | c64 | Pol |
| Mr. Dig | 726693 | c64 | Rafał Iwaniec |
| Mr. Robot | 919000 | xe | Billo |
| Mózgprocesor | 14 | min, xe | Przemysław Wójcik |
| Narc II | 15870 | c64 | Zomo |
| Nebulous | 51120 | c64 | Old Car |
| Nexuss | 84107 | xe | Bilo |
| Night Shift | 8900 | c64 | Zomo |
| North & South | 1 | mies, ibm | Piotr Ostowicz |
| Operation Blood | 39100 | xl | Młynarczyk |
| Operation Blood | 62700 | xe | Kane-Łuków |
| Ortografia | 84 | % xe | Bartosz Chmura |
| P P Hammer | 16380 | amiga | Joker |
| P P Hammer | 28350 | c64 | Cruel Dude |
| Pac Man | 140070 | xe | Zając |
| Pang | 1150020 | (easy) | Karo |
| Panic Express | 20000 | xe | Łudy Alen |
| Parasol Stars | 2084690 | amiga | Bobo X |
| Pen Soccer | 6899 | c64 | Zomo |
| Pengo | 282100 | c64 | Kamikaze |
| Phantom | 49860 | c64 | Paweł Mieczkowski |
| Pinball | 322610 | amstrad | Piter |
| Pinball Dreams | 398133900 | amiga | Joker |
| Pinball Wizard | 276350 | c64 | P.J. Maverick |
| Pirates! | 520200 | amiga | Mad Pyron |
| Pitfall II | 121227 | c64 | Adam Marten |
| Platoon I | 88600 | c64 | Piotr Janota |
| Plural | 12960 | c64 | Michał Szklarz |
| Pole Position II | 2687210 | c64 | Slavko |
| Power at Sea | 6200 | c64 | Sybir |
| Prehistorik | 130840 | amiga | Adam Ulko |
| Prehistorik | 135000 | STE | M C Minuś |
| Psycho Pigs | 1291265 | c64 | Padzik |
| Punk Killer | 486600 | c64 | Piotr Janota |
| Quazatron | 44895 | spe | Jerzy Jaxa-ozen |
| Raid Over Moscow | 260550 | cpc | Piotruś |
| Raid Over Moscow | 93200 | c64 | Adam Marten |
| Rewenge Of DOH | 131500 | c64 | Maciej Dylski |
| Rewolta | 70923 | c64 | Padzik |
| Rick Dangerous | 14500 | ibm | Misiu |
| Rick Dangerous II | 23380 | spe | Kidnapper |
| Risky Woods | 307889 | amiga | Bobo X |
| Robin Hood | 5620 | xe | Kascor & Ace |
| Robocop | 47700 | ams | Krzychu |
| Saboteur | 99100 | c64 | Plicha |
| Saper | 131680 | xe | Cik |
| Scateboard | 15730 | xe | Paweł Krycki |
| Scorpions | 892600 | c64 | Paweł Dumza |
| Screaming Wings | 2055960 | xe | Latinus |
| Scumm | 32670 | c64 | Cruel Dude |
| Sea Dragon | 63370 | c64 | P.J. Maverick |
| Shaolins Road | 24392 | c64 | Michał Szklarz |
| Side Arms | 18753900 | cpc | Thrashman |
| Silent Service | 132300 | t, xl/xe | Arkadiusz Materna |
| Silent Service II | 683 | ST | Tomy Araya |
| Silk Worm | 1145300 | c64 | Cruel Dude |
| Sim City | 177700 | amiga | Kurdzielek |
| Sim City | 125000 | ibm | Mateusz Molasy |
| Skarbnik | 10288 | xe | Micro |
| Solo Flight | 5620 | xe | Frodo |
| Spitfire Ace | 7832 | xe | Jaro |
| Spy Hunter | 59250 | c64 | Karpiu |
| Star Blade | 96 | %, ST | Tomy Araya |
| Star Riders | 238500 | xe | Arkadiusz Materna |
| Star Riders II | 135700 | xl | Kubba |
| Street Rod | 11355 | $ c64 | Pol |
| Street Surfer | 7701 | c64 | Marcin Łakomy |
| Super Mario Bross | 16499 | c64 | F Mercury |
| Tactic | 76700 | xe | Cik |
| Talking Heads | 17816000 | spe | Kidnapper |
| Tapper | 92550 | xe | Jaro |
| Terminator II | 130000 | c64 | Jeanclaud van Damme |
| Terminator II | 12184 | ibm | Megadeth |
| Theatre Europe | 98 | %, xe | Arkadiusz Materna |
| Tiger Attack | 159450 | xe | Kane-Łuków |
| Tiger Mission | 190000 | c64 | Jeanclaud van Damme |
| Tomahawk | 625 | spe | Jerzy Jaxa-Rozen |
| Track & Field | 1028510 | c64 | Dominator |
| Traz | 56900 | c64 | Mikula |
| Triad | 111190 | xe | Cik |
| Tuscer | 86000 | spe | Sowa |
| Tycoon | 52 | %, amiga | Rudy |
| Ugh | 9200 | c64 | Michał Szklarz |
| Unicum | 630 | xe | Jaro |
| Usagi Yojimbo | 655 | c64 | Paweł Mieczkowski |
| War Games | 65080000 | xe | Arkadiusz Matrena |
| War Zone | 1218890 | amiga | Adam Ulko |
| Warhawk | 459450 | c64 | Michał Szklarz |
| Waste Land | 230000 | c64 | Super Spy |
| West Bank | 19940 | c64 | Karpiu |
| Who Dares Wins II | 67230 | c64 | Karpiu |
| Who Dares Win | 11300 | xe | Michael Jordan |
| World Karate | 511100 | xe | Remi T |
| Xevious | 266500 | xe | Kane-Łuków |
| Zolyx | 152992 | c64 | Piotr Janota |
| Zorro | 140000 | xe | Michał Furgol |
| Zynaps | 65850 | c64 | Old Car |









***Tak, tak, wiemy, iż jesteś już znudzony symulatorami jazdy samochodem. Wiemy również, że nie masz sobie równych. Tylko ty potrafisz pokonywać zakręty z piskiem dymiących opon i tylko ciebie nie przeraża brawurowa jazda nad przepaścią. Dziecinną igraszką jest dla Ciebie tor Silverstone. Myślisz więc, iż osiągnąłeś wyżyny umiejętności niedostępne zwykłym śmiertelnikom i teraz z samego szczytu spozierasz na nich z pobłażliwym uśmieszkiem na ustach... Spróbuj więc swoich sił w jeździe kaskaderskiej, a zaręczamy, że nauczy cię to pokory...***




Symulatorom jazdy samochodem obecnie dla nas dostępnym daleko jeszcze do ideału. Programem, który, według nas, najlepiej odwzorowuje rzeczywistość, a jednocześnie pozwala dobrze się zabawić jest Stunts firmy Broderbund znanej między innymi z doskonałej gry Wings of Fury (miłośników Test Drive'a III prosimy o wyrozumiałość).

Po uruchomieniu i obejrzeniu znaku producenta oraz całkiem przyjemnej dla oka czołówki przechodzimy do głównego ekranu gry.

Znaki drogowe otaczające przedstawioną tam drogę oznaczają dostępne dla nas opcje. Możemy dokonać konfiguracji (Options), czyli zażyczyć sobie (lub nie) efektów dźwiękowych i muzyki, ustalić dokładność wyświetlania krajobrazu, sposób w jaki będziemy sterowali samochodem. Można też obejrzeć nasze wcześniejsze, nagrane na dysku, zmagania z torem. Kolejny znak drogowy to Track. Umożliwia on wybranie toru na którym będziemy jeździć, a gdy ich oferowany zestaw nam nie wystarcza pozwala utworzyć własny. Wybierając znak Car możemy podjąć decyzję jakim bolidem pojedziemy, przy czym komputer podaje informacje dotyczące pojemności i typu silnika, prędkości maksymalnej, przyspieszenia oraz przedstawia wykres zależności prędkości od czasu przy przyspieszaniu od zera do 150 Mph. W ramach tejże opcji możemy także ustalić kolor samochodu i typ skrzyni biegów. I wreszcie opcja Oponent gdzie ustalamy z kim będziemy się ścigać i na jakiej maszynie pojedzie nasz rywal. Dostępnych jest sześciu przeciwników (przy czym o każdym z nich otrzymujemy szczegółowe dane). Możliwa jest także jazda treningowa.

Wreszcie czas rozpocząć wyścig (Let's drive). Toczy się on na torze urozmaiconym różnego rodzaju przeszkodami, na których mamy szansę zaprezentować swe umiejętności. Tak więc możemy napotkać rożne rodzaje nawierzchni (asfaltowa, żwirowa i oblodzona), różne zakręty (tak wyprofilowane jak i nie), mosty, estakady, rampy ziemne, skocznie, tunele (które mogą być podstępnie przegrodzone ścianą), betonowe zapory i wysepki na drodze oraz wszelkiego rodzaju zakrzywienia jezdni tak w poziomie jak i w pionie (na przykład spirala śmierci). Czasami przypomina to bardziej tor kolejki z Disneylandu niż jezdnię dla samochodu. Zachowany został pełny realizm jazdy. Oznacza to na przykład, że możemy wyjechać z toru (oczywiście nie pozostanie to bez wpływu na naszą prędkość) i pohasać po przestrzeni między drogami - rzecz jasna, jeżeli nie będziemy jeździć po wodzie lub taranować przeszkód terenowych. Umożliwia to też dokonywanie skrótów - aczkolwiek w większości przypadków komputer dostrzeże oszustwo i zostaniemy ukarani (doliczeniem karnych sekund). Niestety nie jesteśmy w stanie wybrać się na przejażdżkę krajoznawczą, gdyż cały teren otoczony jest siatką.

Nasz samochód przy zetknięciu z przeszkodami terenowymi, takimi jak drzewa czy barierki mostu, ulega demolacji - tym większej, im większa była jego szybkość. Ma ona zresztą wpływ na zachowanie samochodu również w innych sytuacjach - wchodzenie w zakręty zbyt szybko kończy się poślizgiem, a w efekcie wylądowaniem na poboczu (aby odzyskać kontrolę nad pojazdem należy zahamować, gazowanie jedynie pogarsza sytuację. Tak samo zbyt szybkie pokonanie rampy spowoduje, że po przeleceniu kilkunastu metrów zaryjemy przednim zderzakiem w ziemię. Przy jeździe z przeciwnikiem należy uważać aby się z nim nie zderzyć (możliwe jest spychanie jego samochodu z trasy, ale jest to już wyższa szkoła jazdy).

Czujnym należy być do końca - wielu już skończyło rozbijając się na słupku podrzymującym transparent z napisem META. Jeżeli uda ci się ominąć i tę przeszkodę, ujrzysz swój czas, maksymalną i średnią prędkość, czas przeciwnika jak również dziesięć najlepszych wyników osiągniętych na tym torze oraz animowaną reakcję przeciwnika wraz z komentarzem naszego zwycięstwa (porażki). Możesz teraz obejrzeć replay, ponownie rozpocząć wyścig albo przejść z powrotem do ekranu głównego. Oglądając powtórkę możemy zmienić kąt widzenia, zbliżenie, jak również rodzaj kamery (widok z helikoptera, widok z telewizyjnych kamer stacjonarnych - tak jak gdybyś oglądał relację z wyścigu, widok z wnętrza samochodu, oraz z ustalonego punktu), nie wspominając o standardowych opcjach przewijania, przyspieszonego odtwarzania itp. Dodatkowo kamery mogą zostać uruchomione podczas normalnej jazdy (F1, F2, F3) co pozwala na kierowanie samochodem z zewnątrz.

Gra jest wyśmienicie opracowana pod względem graficznym: krajobraz widziany w trakcie jazdy jest tworzony hybrydowo z użyciem grafiki rastrowej dla przedstawienia deski rozdzielczej (oczywiście dla każdego samochodu innej) i horyzontu, oraz wektorowej obrazującej trasę i jej otoczenie (co obejmuje również domki, drzewa, statki itp.). Muzyka nawet słuchana przez PC Speakera jest miła dla ucha, a prawdziwie wspaniała na Sound Blasterze. Do tego wszystkiego dochodzą niezłe efekty dźwiękowe. Sylwetki samochodów zostały starannie dopracowane (widać nawet światła stopu) ale czemuż się dziwić - autorzy tej gry napisali również takie hity jak Test Drive I i II (the Duel). Wszystko to sprawia, że z czystym sumieniem możemy Stunts polecić miłośnikom szybkiej i niebezpiecznej jazdy.

***Alex & Gawron***

**STUNTS**
**BRODERBUND '90**
Amiga Atari ST
PC Herc CGA EGA VGA
Atari XL/XE Amstrad
Commodore Spectrum







Stojący przy lewej krawędzi toru czerwony bolid wyglądał jak przyczajony drapieżnik. Uczucie to potęgował mruczący cicho silnik. Podchodzący doń kierowca przystanął na chwilę, po czym wsiadł do środka. Usadowił się wygodnie, zapiął pasy i delikatnie nacisnął pedał gazu. Drapieżnik obudził się i ryknął głośno. Kierowca uśmiechnął się. Spokojnie policzył swoich 19 rywali. Miał ich wszystkich przed sobą. W tych zawodach panowały reguły inne niż przyjęte w Formule I: pierwszy na próbach był ostatnim na starcie; to powodowało, że ta impreza cieszyła się wielką popularnością. Kierowca czerwonej błyskawicy był gotowy: wrzucił bieg i spokojnie czekał. Start! Ostro puścił sprzęgło i koła "nawinęły asfalt", zostawiając za pojazdem kłęby białego dymu. Ekipa telewizyjna filmująca start zrobiła zbliżenie tyłu oddalającego się bolidu. Oczom zafascynowanych widzów, oglądających zawody, ukazał się napis: LOTUS ESPRIT TURBO SE.

W momencie gdy ośmiobitowe komputery powoli zaczęły tracić na popularności, a ich miejsce zastąpiły maszyny szesnastobitowe, stało się jasne, że gry staną na wyższym poziomie. Znane z czasów spektrusia i atarynki wyścigi samochodowe typu "Pole Position" spowodowały, że właściciele nowych i szybkich komputerów rozpoczęli poszukiwania podobnych programów, o znacznie wyższej jakości. Mimo to programiści gry o tematyce samochodowej traktowali jako rzecz drugorzędną. Powstające programy z różnych przyczyn nie zdobywały większej popularności: były albo zbyt trudne albo zbyt mało efektowne.

Sytuacja trochę się zmieniła gdy pojawił się w sprzedaży program "Test Drive", który był tym dla zwolenników samochodów, czym dla miłośników lotnictwa "Fighter Bomber". Mimo to część nabywców nie była zadowolona: poszukiwali programu który symulowałby szybki samochód, ale łatwy w prowadzeniu i umożliwiałby jazdę dość długo po niezbyt skomplikowanym torze. Ważne też było by w miarę nabywania praktyki wymagania stawiane przez program stawały się coraz większe. I wtedy programiści z Magnetic Fields Ltd zaprezentowali program "Lotus Esprit Turbo Challenge" - był on kamieniem milowym w dziedzinie gier samochodowych. Od momentu jego ukazania się zmieniły się standardy wśród gier auto-arcady.

Omawiany program charakteryzuje się doskonałą grafiką i animacją, przy prostocie sterowania i zmiennym poziomie trudności w grze. Grafika jest naprawdę nadzwyczajna, a cała oprawa graficzna wykonana jest na mistrzowskim poziomie. Krajobrazy zmieniają się bez przerwy, ukształtowanie terenu przedstawione jest w sposób bardzo przekonywujący, a reklamy (na trasie wyścigów?) są przepiękne i co ważniejsze nie są jednorodne. Jeżeli kiedyś, drogi czytelniku, wpadniesz na taką reklamę, to zatrzymaj się i popatrz, bo autorzy mocno się nad nimi napracowali.

Przed grą można obejrzeć demonstracje, przedzielone dokładnym opisem technicznym samochodu. Jest tam wszystko, od mocy silnika na poszczególnych biegach, do opisu zawartości deski rozdzielczej pojazdu. Te pierwsze dane mogą się przydać (jak ktoś się uprze) lecz po cho... robę w grze opis zegarów (gdzie prędkościomierz, a gdzie zapalniczka), jeśli gracz nie widzi wnętrza pojazdu, tylko jego tylną tablicę rejestracyjną?

Do wyboru są trzy poziomy trudności oraz dodatkowa opcję "Practice". Każdy poziom składa się z kilku tras, również o zmiennym poziomie trudności. W efekcie na kilku pierwszych trasach po nabraniu odrobiny wprawy wygrywa się bez problemu, aby na następnych przesuwać się powoli w dół stawki. Oczywiście po dłuższym treningu (ale nie w opcji "Practice") można spokojnie przejść cały "poziom" pierwszy, ale do tego momentu dochodzą wytrwali "samochodziarze". Innym gra zdąży się znudzić.

Co powoduje, że na jednym poziomie zmienia się poziom trudności trasy? To proste - trasy są coraz bardziej kręte i zawierają coraz więcej dodatkowych przeszkadzajek. Początkowo trasa jest płaska, z niezbyt ostrymi zakrętami (po pewnym czasie autor stawiał sobie za zadanie wyprzedzić na pierwszym okrążeniu 19 rywali).

Na drugiej trasie autorzy wprowadzili zmienne ukształtowanie terenu oraz zwężenie drogi na jednym z pagórków. Dodatkowo pojawia się potrzeba tankowania paliwa w boksach, po przejechaniu pewnej liczby okrążeń. Tankowanie jest uproszczone do maksimum: wjeżdżasz do symbolicznego boksu (przeważnie za linią startu-mety), zatrzymujesz się, cierpliwie czekasz aż wskaźnik z prawej strony zacznie migać, a wtedy gaz i na trasę.

Tor trzeci jest bardzo podobny do toru drugiego lecz zakręty są bardziej ostre, trasa jeszcze dłuższa, a przy wyjściu z zakrętu przy drodze rosną drzewa. Praktycznie przy każdym zakręcie są umieszczone tabliczki wskazujące kierunek zakrętu. Są one widoczne z daleka i to pozwala odpowiednio wcześniej zjechać na odpowiednią stronę szosy. Rodzaj zakrętu (ostry, łagodny) można poznać po rozmieszczeniu tablic - im są one gęstsze, tym ostrzejszy łuk.

Kolejne tory obfitują we wszystkie wymienione już przyjemności plus głazy na/przy drodze, zapory na jezdni, wielkie kałuże itd. Poszczególne poziomy trudności zawierają odpowiednio 7, 10 i 15 tra[illegible]

Dodatkową trudnos[illegible] na wszystkich trasach są prz[illegible]wnicy, którzy bezustannie stara[illegible] sie[illegible] teczniej zajecha[illegible] drogę. Jeżeli po czterech okrążeniach przechodzi się na inny tor jako najlepszy kierowca, oznacza to dwudziestą pozycję startową - im wyższa pozycja tym dalsza kolejność startu. Powstaje pytanie: to może jechać tak, by przyjechać na metę, no... może nie ostatni, ale jako 15? Niestety, ten numer nie przejdzie. Komputer sprawdza czy nie został przekroczony limit czasowy oraz, co ważniejsze, którą pozycję zajmujesz w rankingu kierowców po n-torach. Poniżej dziesiątego miejsca: do widzenia.

Bardzo poważnym mankamentem gry jest fakt, że ekran jest podzielony na dwie części: dla dwóch zawodników. Niestety, podczas gry solo niemożliwa staje się gra na całym ekranie, lecz tylko w jego górnej połowie.

Wspomniałem już o rankingu kierowców. Można w nim znaleźć imiona i nazwiska o bardzo zbliżonym brzmieniu do nazwisk znanych kierowców formuły pierwszej: Nijel Mainsail, Alain Phosphate, T. Hairy Bootson, Ayrton Senoup, Nelson Pickets i inni. Pisownia zaczerpnięta z gry, a nazwiska mówią same za siebie.

Gra "Lotus Esprit Turbo Challenge" wyznacza nowy rozdział w dziedzinie gier auto-arcady i nie może się, choć w pewnym stopniu, nie podobać. Wszystkim innym tego typu programom czegoś brakuje - albo grafiki, albo animacji, albo przyjemności podczas grania.

**MISHER**

**LOTUS ESPRIT...**
**MAGNETIC FIELDS '90**
Amiga Atari ST
PC Herc CGA EGA VGA
Atari XL/XE Amstrad
Commodore Spectrum

# Lotus Esprit Turbo Challange



**Muszę przyznać, że śmigłowce nie wciągają mnie tak jak programy symulujące np. samoloty myśliwskie; dodatkowo dotychczas nie było wśród tej grupy programów żadnych specjalnych hitów.**

Do najbardziej znanych symulatorów należą SUPER HUEY, SUPER HUEY II, COMBAT LYNX, GUNSHIP i LHX ATTACK CHOPPER. W kilku programach pomniejszych podobieństwo do helikoptera wyraża się jedynie kształtem machiny latającej.

Lista ta byłaby niepełna bez programu GUNSHIP 2000, którego twórcą jest firma Microprose (to właśnie ona wydała również program GUNSHIP). Po przesiadce i pobieżnym zapoznaniu się z kabiną (nieco inna technika pilotażu) postanowiłem wykonać pierwszy lot.

GUNSHIP 2000 jest na pewno programem efektownym. Na szybkich komputerach (np. PC 386 33 MHz) grafika pozostawia duże wrażenie na użytkowniku. Ciekawskim proponuję przesunąć wskaźnik na ekran komputera ulokowany w tle pierwszej planszy i wcisnąć przycisk; zaręczam, że efekt będzie interesujący. Równie efektownie jest wykonana animacja urzędnika piszącego coś na pierwszym planie.

Symulator ten ma w zasadzie dwie opcje. Pierwsza z nich to trening w trakcie którego komputer toleruje Twoje niedociągnięcia. Gdy jednak misja ćwiczebna zostanie zakończona i przechodzisz do składu bojowego - taryfa ulgowa się kończy. Jedna, dwie rakiety przeciwnika i elektronika jest już sennym wspomnieniem. Bez niej zaś walka jest tak samo łatwa jak w czasie I wojny światowej.

Taktyka walki, jaką można stosować w trakcie wykonywania misji jest dla śmigłowca zupełnie odmienna niż dla samolotu. Po pierwsze helikopter może się zatrzymać w powietrzu, czego nie zrobi żaden samolot. Dzięki temu możesz ukryć się za domem, lasem czy górą i czekać na nieostrożny ruch przeciwnika. Taka taktyka daje najlepsze rezultaty. Z drugiej strony śmigłowce są z natury dość wolne, co w żadnym razie (a przynajmniej w omawianym programie) nie daje im przewagi nad pociskami ziemia-powietrze. W GUNSHIP 2000 towarzyszy Ci drugi pilot, którego zadaniem jest obsługa wyrzutni flar i dipoli oraz omijanie wrażych rakiet, w każdej chwili możesz przejąć jego obowiązki.

Po kilku lotach doświadczenie nauczyło mnie przede wszystkim latać bardzo nisko. Nie działa wtedy co prawda pilot automatyczny, ale jego wskaźnik na podziałce kursowej jest doskonale widoczny i utrzymanie właściwego kursu (jeśli był on przedtem zadany) nie sprawia żadnego kłopotu. Druga żelazna zasada, to lot od punktu do punktu. Należy starać się wykorzystać wszelkie naturalne osłony (góry, wydmy, budynki, lasy); i nigdy nie wylatywać na otwartą przestrzeń bez upewnienia się, że nie ma na niej przeciwnika. Twoja mapa jest niedokładna i o lokalizacji większości nieprzyjacielskich baterii dowiadujesz się dopiero w momencie, gdy otworzą już do Ciebie ogień. Dodać tu jeszcze należy, że radar zmienia zakresy automatycznie, co nie zawsze jest miłe.

Szanse pomyślnego zakończenia misji zależą w dużej mierze od uzbrojenia jakie ze sobą zabierzesz. Najbardziej skuteczne są pociski HELLFIRE, mające tę miłą cechę, że wystarczy je wycelować mniej więcej w kierunku celu (są to rakiety typu "odpal i zapomnij"). Niestety można ich zabrać ograniczoną liczbę, podobnie jak rakiet Stinger czy pocisków niekierowanych. HELLFIRE jest w stanie zniszczyć cel z odległości kilku kilometrów. Nieco gorzej wygląda sprawa z pociskami niekierowanymi (mniej więcej 2. 5 km). Bardzo efektywne jest działko 30 mm, pod warunkiem, że przeciwnik znajdzie się w odległości mniejszej niż 1500 metrów od jego wylotu. Do zniszczenia niektórych celów (np. INFANTRY) będziesz musiał użyć dwóch rakiet lub więcej.

Przeciwnik jest dość złośliwy i siedzi zwykle tam gdzie się go nie spodziewasz. Pojedyncze baterie występują dość rzadko, często natomiast można się natknąć na grupy (np. czołgi jeżdżą zwykle trójkami). Fakt, że spacyfikowałeś przed chwilą jakiś obszar nie oznacza wcale, że za chwilę nie znajdzie się tam jakiś nieprzyjacielski odwód. Pamiętaj, że w normalnej misji dwie rakiety wystarczą do wyprawienia Ci pięknego pogrzebu. Odpalenie pocisków niekierowanych wymaga zatrzymania śmigłowca i wprowadzenia celu w celownik; nie jest to ani łatwe ani bezpieczne. Serie z działka przy dobrym wycelowaniu z niewielkiej odległości (np 700 metrów) niszczą kompletnie wszystko.

Równie istotną sprawą jak taktyka jest kontrolowanie zużycia paliwa. Misje są stosunkowo długie i paliwa zwykle będzie brakować. Jeśli przydarzy Ci się to gdzieś pomiędzy bazą i terytorium przeciwnika, szanse powrotu do bazy są raczej zerowe. Aby uzupełnić paliwo możesz lądować we własnych bazach i składach paliwa.

Sterowanie śmigłowcem jest dość proste. Drążek w dół oznacza nie zniżanie lecz lot do przodu; drążek do siebie to lot do tyłu. Opadanie i wznoszenie reguluje się odpowiednim ustawieniem szybkości obrotowej wirnika. W wypadku, gdy się "zapomnisz" zadziała specjalna poduszka powietrzna unosząca Cię do góry (jest ona włączana samoistnie w chwili, gdy np. prędkość opadania jest zbyt duża).

W trakcie znakomitej skądinąd zabawy stwierdziłem niestety, że programiści nie pomyśleli o dość istotnej sprawie: pozycji neutralnej spustu. W efekcie przejście z odczytu mapy do kabiny powoduje zwykle krótką serię lub odpalenie którejś z rakiet. Szkoda niewielka jeśli zdarzyło Ci się to gdzieś nad pustynią, gorzej, jeśli udało Ci się zrobić taki kawał we własnej bazie.

Bardzo ładnie jest zrobiony log informujący pilota o przebiegu misji (jest to właściwie coś w rodzaju magnetowidu). Po zakończeniu misji możesz zobaczyć przebieg akcji z dowolnego kąta lub miejsca. Do najbardziej efektownych należy pozycja oglądającego nieco ponad ogonem śmigłowca.

GUNSHIP 2000 oferuje kilka typów helikopterów bojowych, w tym AH-64 APACHE oraz nowsze wersje maszyn

# GUNSHI

# SHADOW DANCER







Haarg popatrzył ponad leżącym ciałem na swego pana. To co leżało u jego nóg w jeziorku krwi, było jeszcze przed chwilą człowiekiem, który chciał zaatakować Shadow Dancera. Teraz to już nie miało większego znaczenia. Dancer skinieniem ręki przywołał Haarg'a - tresowanego, białego wilka. Nie czas na umartwianie się nad jednym napastnikiem. W dalszej drodze pojawi się ich znacznie więcej, a czas nieubłaganie mija. Drogi powrotnej nie ma, a misja musi zostać wykonana. Szkoliłeś się w tajnej szkole ninja. Gdy Twój mistrz uznał, że jesteś gotów do wykonania misji, otrzymałeś zadanie. Od wielu dni tematem numer jeden był przygotowywany start rakiety. Niestety, wszechobecna mafia postanowiła za wszelką cenę nie dopuścić do tego wydarzenia. Wykradziono moduły elektroniczne niezbędne do uruchomienia wahadłowca i rozrzucone po całej powierzchni należącej do kosmodromu. W dodatku teren ten został naszpikowany ludźmi z mafii.

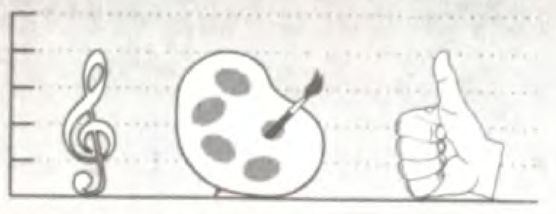
Twoim zadaniem jest pozbieranie wszystkich modułów i umożliwienie startu rakiety. Towarzyszy ci tresowany biały wilk, który często okazuje się pomocny w eliminowaniu przeciwników. Masz do dyspozycji nieograniczoną ilość bojowych gwiazdek (siejesz nimi niczym z kałasznikowa), magię, użycie której unicestwia wszystkich przeciwników znajdujących się obecnie w pobliżu (jej ilość jest ograniczona).

Przeciwnika możesz zabić rzucając w niego gwiazdką. W przypadku, gdy trudno jest go podejść, lub kiedy jest czymś zasłonięty, można poszczuć na niego wilka (dłużej przytrzymać przycisk FIRE), wtedy wróg nagle zainteresuje się sobą i atakującym go wilkiem, więc będziesz mógł łatwo go zlikwidować. Gra podzielona została na pięć misji (mission), po trzy poziomy (stage) w każdej. Pod koniec poziomu dla odprężenia i zdobycia punktów, możesz sobie postrzelać w skaczących ninja. Natomiast pod koniec każdego etapu, czeka cię niespodzianka w postaci trudno zniszczalnego, narzucającego się gbura, którego trzeba poczęstować sporą częścią twojego arsenału. Kiedy skończysz całą grę (a na pewno nie uczynisz tego prędko), możesz sobie popatrzyć na wspaniałe, animowane obrazki przedstawiające start rakiety, i ciebie na skraju przepaści, z wilkiem u boku. Oczywiście wspaniałej grafice towarzyszy równie świetna muzyka.

Na zakończenie dodam, że w wersji na C64, dzięki hackerom istnieje możliwość włączenia opcji niekończenia się, energii, magii, czasu i życia. Jednakże nawet z włączonymi wszystkimi tymi funkcjami gra "staje dęba" i trzeba włożyć w to wiele wysiłku, aby ją ukończyć. Pomyślnego startu.

***PLis***

SHADOW DANCER
**SEGA '90**
Amiga Atari ST
PC Herc CGA EGA VGA
Atari XL/XE Amstrad
Commodore Spectrum









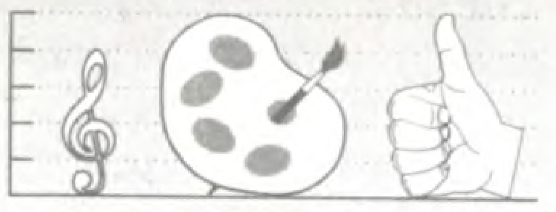



(LONGBOW APACHE, COMANCHE). Niestety śmigłowce te są dostępne dopiero po dosłużeniu się określonego stopnia nad czym obecnie usilnie pracuję.

GUNSHIP 2000 jest symulatorem stosunkowo prostym do opanowania co wydaje mi się zgodne z polityką firmy Microprose w tym zakresie. Program gwarantuje naprawdę dobrą zabawę (jedna misja trwa zwykle około 30 minut) i szereg "mocnych" komputerowych wrażeń. Udanego polowania!

***SIDEWINDER***

GUNSHIP 2000
**MICROPROSE '92**
Amiga Atari ST
PC Herc CGA EGA VGA
Atari XL/XE Amstrad
Commodore Spectrum



P 2000

Scan by Vangis 2007

# ELITE PLUS




**Gra ELITE oraz jej unowocześniona wersja ELITE Plus, stanowi interesujące połączenie gry strategicznej ze zręcznościową. Grając wcielasz się w postać początkującego adepta trudnej i niebezpiecznej sztuki gwiezdnego kupiectwa. (A myśleliście, że pomysł na konkurs w tym numerze to skąd - ma się rozumieć (no, kto...?), że nie z głowy) Dążąc do osiągnięcia majątku i sławy latasz pomiędzy różnymi systemami gwiezdnymi kupując, sprzedając, czasami szmuglując. Nieobce jest ci również rzemiosło wojenne, jako iż wielu wybrało prostszą drogę do wzbogacenia się, kosztem tobie podobnych.**

Grę rozpoczynasz jako biedny (no, bez przesady) kupiec, posiadający jedynie słabo wyposażony i uzbrojony statek. Znajdujesz się na stacji orbitalnej, będącej jedynym ośrodkiem handlu w każdym układzie. Możesz tam kupić i sprzedać towary, wyposażyć i zaopatrzyć swój statek w dodatkowe urządzenia. Po handlu przychodzi czas na podróż - opuszczasz więc stację by po krótkim przelocie w przestrzeni wokółplanetarnej wybrać docelowy układ swojego lotu i dokonać skoku w nadprzestrzeni. Po chwili pojawisz się w innym układzie i jak najszybciej skierujesz się w stronę stacji orbitalnej, korzystając z pomocy przyrządów. Gdy zadokujesz i sprzedasz swoje towary (najlepiej z zyskiem) możesz z powrotem kupić i sprzedać towary itd...

Tak, to właściwie wszystko co się w tej grze robi. Na pierwszy rzut oka wygląda to nudno, jednakże jeżeli jesteś ambitny (czytaj: lubisz mieć dużo waluty na koncie, choćby i wyimaginowanym) zapewne spędzisz przy komputerze długie godziny przemierzając gwiezdne szlaki.

Elie jest dosyć starą grą, napisaną w zamierzchłych czasach, gdy standardem graficznym dla komputerów klasy PC była karta CGA. Firma Firebird postanowiła zatem ją odmłodzić i wypuściła nową wersję Elite Plus. Niestety jedyne zmiany jakie udało nam się zauważyć ograniczają się do poprawy jakości grafiki - a właściwie jakości kokpitu i dodania większej ilości kolorów (wliczając w to migający w 256 kolorach napis ELITE na stronie tytułowej).

Tak więc, jeżeli uwielbiasz kupować i sprzedawać, albo też lubisz grać w Gwiezdnego Kupca, a akurat nie masz z kim (aczkolwiek Elite daje jedynie namiastkę emocji przeżywanych przy grze planszowej) - siadaj do komputera. My, niegodni odszczepieńcy cechu kupców ograniczymy się jedynie do kilku wskazówek.

Podczas gry możesz znajdować się właściwie w trzech odmiennych miejscach: w stacji kosmicznej, w trakcie dolatywania do niej, lub też w pustej przestrzeni po wykonaniu błędnego skoku. W każdej z tych sytuacji dostępne informacje uzyskujesz za pomocą klawiszy funkcyjnych, przy czym w zależności od miejsca pobytu funkcje czterech pierwszych są różne. I tak w trakcie lotu klawisze F1-F4 służą do wybierania kierunku patrzenia (w przód, tył itd.), natomiast w stacji za ich pomocą przenosisz się do miejsc zakupu towarów i paliwa, oraz na giełdę gdzie je sprzedajesz. Klawiszem F1 uruchamiasz procedurę opuszczenia stacji.

Podczas lotu aktywne są również inne klawisze, uruchamiające przeróżne funkcje twego pojazdu - takie jak skok w nadprzestrzeń (H), krótki skok (J), obsługa rakiet (T, U, M), komputer dokujący, pojazd ratunkowy i inne.

Przed sobą masz pulpit kontrolny statku - najważniejsza jego część to radar. Wyobraź sobie ekran radaru jako kulę w której centrum znajdujesz się ty, ułatwia to znacznie orientację. Dwie ciągłe linie na przedzie ekranu wyznaczają zasięg działania normalnych kamer optycznych. Inne wskaźniki to prędkość, pochylenie (taki nowoczesny sztuczny horyzont), wysokość nad planetą - o planetę można się rozbić, a więc nie podlatuj zbyt nisko, oraz temperatura kabiny - rośnie ona niebezpiecznie, gdy znajdziesz się zbyt blisko gwiazdy. Na pulpicie masz również wskaźniki obrazujące twoje położenie względem stacji kosmicznej i jej doku, oraz kontrolki pocisków i osłon.

Inne informacje dostępne dzięki klawiszom funkcyjnym obejmują informacje o tobie (twój status prawny, ilość gotówki itp), twoim statku (czyli ilości paliwa i przewożonych towarów), systemie w którym się zajdujesz (ceny...), oraz o systemie do którego się udajesz (tutaj cen nie ma, trzeba je wywnioskować z danych politycznych, geofizycznych - czy raczej planetofizycznych - itd.) Są również dostępne dwie mapy galaktyki, oraz mapka lokalna na której ustawiasz docelowy punkt skoku - musi się on mieścić w czerwonym polu oznaczającym zasięg twego statku.

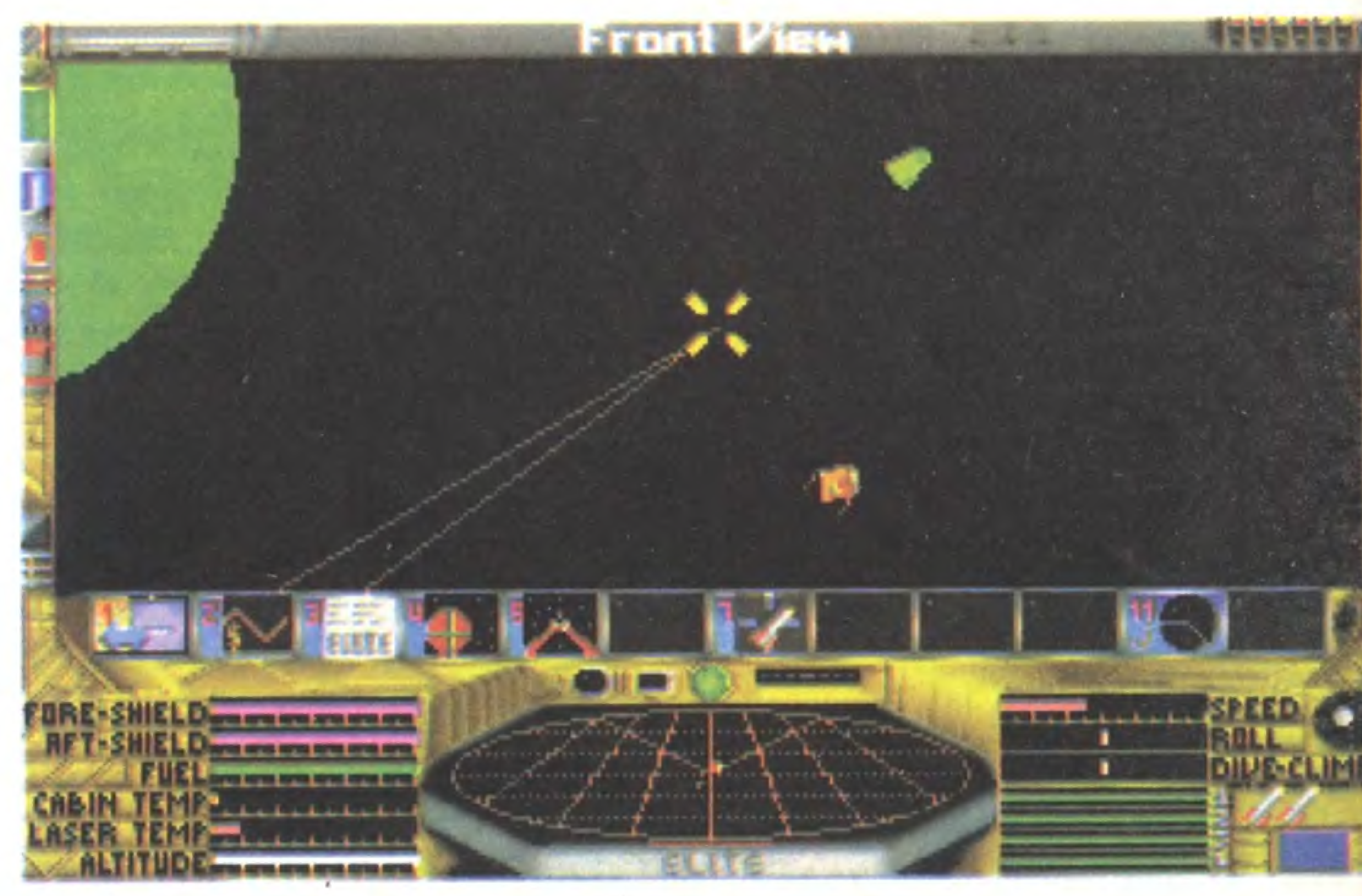
To właściwie wszystkie istotne informacje, ponieważ gra ta nigdy się nie kończy, nie ma wyznaczonego celu! Tak więc, miłego hasania między gwiazdami...

Garść dobrych rad:

- uważnie studiuj informacje na temat rozwoju docelowej planety, logiczne jest na przykład iż na planetach rolniczych wysoką cenę uzyskają maszyny, a na zindustrializowanych wiele dadzą za żywność.
- gdy skok się nie powiedzie nie walcz z otaczającymi cię piratami, tylko szybko z powrotem nurkuj w nadprzestrzeń.
- dopóki nie jesteś kryminalistą (czyli nie parałeś się na przykład przemytem narkotyków) lepiej nie atakuj statków policyjnych.
- warto atakować statki przestępców (np. klasy Wolf) za ich głowę często wyznaczona została jakaś nagroda,
- stacji również nie radzimy atakować, nie da się jej zniszczyć, natomiast potrafi się dobrze odgryzać,
- warto inwestować w nowe rodzaje laserów, jako że jest to najbardziej ekonomiczna broń,
- jeśli będzie cię już stać, zakup komputery dokujące, pozwalają one zawsze bezpiecznie zacumować (dokowanie bez ich pomocy nierzadko kończy się tragicznie).

***Alex & Gawron***

*PS. Z ostatniej chwili - KONAMI przygotowuje do wypuszczenia nową wersję gry - ELITE II.*










**ELITE**
**BELL & BRABEN '91**
Amiga Atari ST
PC Herc CGA EGA VGA
Atari XL/XE Amstrad
Commodore Spectrum

# King's Quest

***Oto kolejna porcja przygód Grahama, Króla z Daventry. Tym razem zły Mordrak porwał cały zamek Grahama, razem z rodziną i całym dobytkiem. Dlaczego i po co - nie wiadomo. Trzeba ich odnaleźć i uwolnić, zanim Mordrak przerobi ich na Whiskas. A zatem - do dzieła!***

Pójdź do miasta, weź z beczki RYBĘ. Wejdź do któregoś sklepu, wyjdź i z miejsca w którym człowiek reperował wóz weź SREBRNĄ MONETĘ. Idź w lewo, wejdź do piekarni i kup CIASTKO. Pójdź do barci i rzuć misiowi RYBĘ. Teraz możesz wziąć PLASTER MIODU. Weź też PATYK i idź do mrowiska. Rzuć psu PATYK, zapewnisz sobie wdzięczność mrówek. Podejdź do stogu przy gospodzie i przeszukaj go. Pomogą ci mrówki, znajdą dla ciebie ZŁOTĄ IGŁĘ. Wymienisz ją na PŁASZCZ w mieście u krawca. Zwiedź teren, porozmawiaj z wierzbą, pociesz płaczącego.

Idź do planszy z barcią. Później idź cały czas w lewo, aż do pierwszej oazy. Napij się (ręka), i idź raz w dół, a potem w lewo, aż do kościotrupa, weź STARY BUT, dalej w lewo, aż do oazy. Napij się i idź w górę. Gdy dojdziesz do skał pójdź o dwa obszary w prawo. Napij się i ukryj za kamieniem, przyjadą rozbójnicy. Wróć do oazy, napij się i idź raz w lewo, potem w dół aż do namiotów. Wejdź do mniejszego. Omiń rozbójnika i weź LASKĘ. Ostrożnie wyjdź z namiotu, napij się i wróć do oazy (pić). Pójdź jeszcze raz do sezamu, SAVE, otwórz go LASKĄ i szybko weź BUTLĘ oraz ZŁOTĄ MONETĘ. Od razu wyjdź (pić). Wróć do oazy (pić) i przez pierwszą oazę do barci. Podejdź do piekarni (SAVE) i stań po prawej stronie. Po chwili wybiegnie kot goniący szczura. Rzuć w kota butem, a szczur obieca ci swą pomoc.

Pójdź do cygańskiego wozu, daj siedzącemu ZŁOTĄ MONETĘ. Wpuści cię on do wróżki, która da ci TALIZMAN. Załóż go. Teraz możesz iść do lasu ("enter at your own risk"). Gdzieś w nim spotkasz czarownicę, która spróbuje zamienić cię w żabę. Jeżeli masz założony TALIZMAN nie musisz się bać. Daj jej BUTLĘ. Uff, nie ma jej. Teraz trzeba pójść do jej domu, zdjąć z lampy KLUCZ, z szufladki wyjąć WORECZEK, ze skrzyni zaś KOŁOWROTEK. Wyjdź z domku i pójdź w prawo, otwórz drzwiczki i weź ZŁOTE SERCE. Teraz idź do planszy z oczkami, rozlej MIÓD na ścieżce. Otwórz WORECZEK i rzucaj oczkom (skrzatom) SZMARAGDY. Za trzecim razem złapiesz jednego z nich. Pójdź za nim. Otrzymasz PARĘ BUTÓW i wyjdziesz pod zwalonym pniem.

Idź do miasta. Daj szewcowi PARĘ BUTÓW, a dostaniesz MŁOTEK. Za KOŁOWROTEK dostaniesz u gnoma (już nie w mieście) MARIONETKĘ. Wymień ją w sklepie z zabawkami na SANKI. Teraz wejdź do gospody. Dostaniesz w łeb, ale nie martw się. Budzisz się związany w piwnicy. Szczur przegryzie ci więzy. Weź LINĘ i rozbij młotkiem kłódkę. Weź z szafki UDZIEC BARANI i wyjdź lewymi drzwiami. Idź na miejsce obozowiska Cyganów i weź TAMBURYN. Pójdź do wierzby i daj jej ZŁOTE SERCE, a weź HARFĘ. Teraz wystrasz węża TAMBURYNEM i przejdź do następniego etapu.

Idź prosto aż dojdziesz do przepaści. Zjedz połowę UDŹCA BARANIEGO i zarzuć linę na występ skalny. Wyjdź na górę i (SAVE) przejdź na drugą stronę przepaści po występach skalnych (ręka), a później po zwalonym pniu. Idź dalej. Bach - i nie ma Cedryka. Idź za wilkiem. Zjedź na sankach z góry. Daj orłowi drugą połowę UDŹCA BARANIEGO i (SAVE) wejdź do jaskini. Żeby pozostać przy życiu w odpowiednim momencie zagraj królowej na HARFIE. Teraz wilk zaprowadzi cię w okolice kryształowej jaskini. Podejdź do jaskini (SAVE) i rzuć w Yetiego CIASTKIEM. W jaskini użyj MŁOTKA by odbić jeden z kryształów. Królowa Icebella uwalnia Cedryka i możesz ruszyć w dalszą podróż. Idąc wzdłuż lodowca trzymaj się blisko ścian i wyjdź kominem. Złapie cię dwugłowy ptak i zaniesie do swojego gniazda. Szybko weź MEDALION i czekaj na orła, który cię uratuje i zaniesie na brzeg morza.

Weź łom i idź do łodzi. Zatkaj dziurę woskiem i zepchnij łódź na wodę (SAVE). Płyń do wyspy harpii. W pewnym momencie okaże się że masz zostać zjedzony - w dodatku na surowo. Ponieważ muzyka łagodzi obyczaje zagraj harpiom na harfie, weź HACZYK, MUSZLĘ, Cedryka i spływaj. Płyń z powrotem tam skąd wypłynąłeś i zejdź brzegiem w dół, do chatki ry-






baka. Rybakowi daj MUSZLĘ. Uratuje on Cedryka i wskaże drogę na Wyspę Mordraka.

(SAVE - CZĘSTO) Na brzegu weź RYBĘ i idź naprzód. Kamiennym wężom pokaż KRYSZTAŁ i pójdź w lewo. Ponieś kratę ŁOMEM. Znalazłeś się w labiryncie. Gdy nie wiesz w którą stronę idziesz spójrz w ciemność. Możesz zrobić sobie mapę. Gdy spotkasz "żabę" zagraj jej na TAMBURYNIE i weź SPINKĘ. Teraz idź do drzwi i otwórz je SPINKĄ. W spiżarni weź z szafki WORECZEK GROCHU i idź dalej. W kuchni daj dziewczynie MEDALION i wysłuchaj jej historii. Pójdź w prawo. Przy organach, lub w jadalni złapie cię dziwny stwór i wrzuci do lochów. Pogrzeb haczykiem w mysiej dziurze, a wyciągniesz z lekka zepsuty SEREK. Zaraz potem uratuje cię księżniczka (ta z kuchni). Pójdź za nią, a trafisz z powrotem do kuchni. Teraz idź do sypialni Mordraka. Gdy po drodze spotkasz znów złośliwego stwora rzuć mu pod nogi GROCH i idź dalej nie przejmując się nim. Gdybyś spotkał kota rzuć mu rybę i nakryj workiem od grochu. Z sypialni przejdź do biblioteki (w dół ekranu) i przejrzyj leżącą na biurku książkę. Stój i NIC nie rób (możesz najwyżej trochę pochodzić nie wychodząc z biblioteki). Po kilku - kilkunastu minutach w drzwiach zobaczysz Mordraka kładącego się spać. Zabierz jego magiczną różdżkę i pędem leć do jego pracowni. Połóż obie różdżki (Mordraka i tę, którą otrzymałeś na początku od Crispina) na szalach machiny i wrzuć do niej SEREK. Po wyłączeniu się machiny szybko zabierz swoją różdżkę. Pojawi się Mordrak i nawrzuca ci. Nie przejmuj się. Po chwili rozpoczniesz walkę na przemiany (przemieniasz się używając swojej różdżki). Zamieniasz się po kolei w: tygrysa, zająca, ichneumona i w chmurkę. Resztę robi komputer wyświetlając końcówkę. I to by było na tyle.

*Jeremiasz*
*Nornick Myszowaty*

**KINGS QUEST**
**SIERRA '90**
Amiga Atari ST
PC Herc CGA EGA VGA
Atari XL/XE Amstrad
Commodore Spectrum